no.574
1998年10/15
アミューズメント通信
OCTOBER 15, 1998

ゲームマシン

GAME MACHINE
Game Machine Magazine is published twice monthly on the 1st and 15th of the month by Amusement Press, Inc., Wakasugi Bldg., 18-2, Doyamacho, Kita-ku, Osaka,530-0027 Japan. Subscription rate: Overseas (air mail) - US$ 180.00 / year.

毎月2回(1日・15日)発行 昭和56年10月17日 第3種郵便物認可 発行所 ㈱アミューズメント通信社 〒530-0027 大阪市北区堂山町18―2(若杉ビル) ☎06(314)0309 FAX06(314)3821 定価400円 年間購読料9,880円(送料共、消費税込)

深刻な景気後退の中開かれたAMショー

新傾向のTV機注目

再入場など除く関係者は2日間で約2万6千人

上の写真はセガ社の小間にて、新CG基板「NAOMI」の専用キャビネットとソフトを展示した部分

JAMMA/JAPEA共催による第36回AMショーが九月十七〜二十日、東京・有明の東京ビッグサイトで開催され、七十三社(前回七十六社)が出展し、AM機とその関連製品などが多数展示された。

会期中の入場者数は事務局によると実質四万七千百七十四人(再入場者と報道関係を除く)で、前回に比べ二九・九%増加した。

初日の「特別招待日」は実質一万二千百七十七人(前回九千九百六十一人)、二日目の「招待日」は一万三千五百六十九人(同一万一千五百四十一人)。後半二日間は有料で一般公開されており、二日間で二万一千四百二十八人(同一万四千八百人)。これらには出展社カードを持たない出展社社員も含まれている。なお再入場者は二千二百七十九人、報道関係者は千五百一人となっている。また一般入場者のうちプレゼントされた入場券で入場したのは千百八十人、前売券での入場は七千六百四十六人だった。

来場者数は二年続けて増え、今回は通路を広くとり混雑が緩和されたのが評価された。しかし一方で今回三種類に増えた招待券方式、メダルゲーム機の扱い方など運営面の検討すべき課題は依然として残されている。

左の写真上はナムコの小間で顔写真を画面に撮り込み走行するCGドライブゲーム機「レースオン!」の展示のようす。下はコナミの小間でリズムに合わせて踊るように両足を動かす「ダンスダンスレボリューション」(右側)と大画面型「ビートマニアIIDX」の展示。

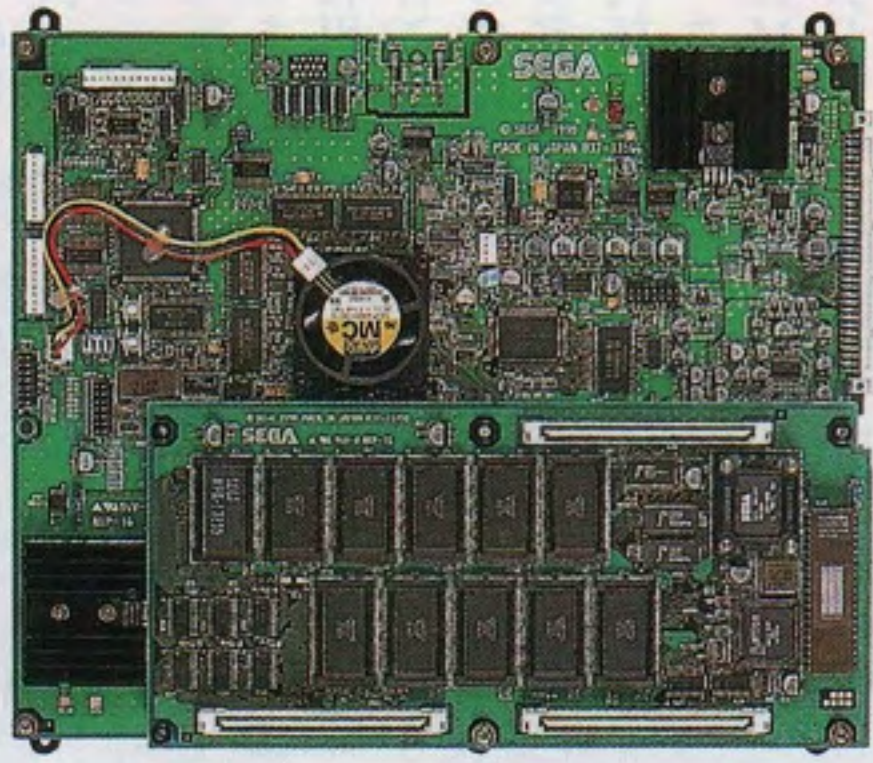
展示内容については、前回圧倒的だったAM自販機はブームの落ち着きを反映して激減し、本来主流であるTVゲーム機分野が盛り返し前回を上回る多数の新作が披露された。その中でリズムに合わせて両足を動かすコナミのダンスアクションゲーム、顔写真を画面に撮り込んだナムコのCGゲームなどが新趣向のTVゲームとして注目された。またジャンルが格闘中心から多岐にわたる傾向を示した。

その他アーケードゲーム機はだれでも楽しめる単純なゲームが増えている。メダルゲーム機は新ジャンルのものはなく、凝った演出やフィーチャーを加味する傾向が続いている。遊園施設と乗物機も演出面に力を入れたものが多くキャラクターの使用が増えている(出品内容は6めん以下にTVゲームとメダルゲーム分野を、**次号**でこのほかの分野を**詳報**)。

セガ社「DC」に基づく

汎用基板「ナオミ」披露

まず「ハウス・オブ・ザ・デッド2」から

㈱セガ・エンタープライゼス(本社東京、入交昭一郎社長)は九月十七日、AMショー会場で業務用汎用CG基板「NAOMI」(ナオミ)を発表。同基板に基づく第一作として「ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド2」を十一月に出荷することになった。価格など未定。

「ナオミ2」基板は、十一月に発売予定の128ビット家庭用「ドリームキャスト」(DC)のメイン基板を元に業務用として開発された。従って日立製作所のCPU「SH4」、NECの画像処理チップ「パワーVR2」、ヤマハの音源処理チップ「SISP」などを搭載しており、画像表示処理機能もすべて「DC」と同じ。

「DC」と異なるのはCD-ROMドライブがなく、マスクROMの基板とセットにしていること(必要な場合CD-ROMドライブを加えることができる)、業務用キャビネットに対応できるようJAMMAの新規格(JVS)に対応していることぐらい。「DC」に標準でインストールされる米国MS社のOS「ウィンドウズCE」は「ナオミ」には含まれない。

セガ社では九二年に「モデル1」、九四年に「モデル2」、九六年に「モデル3」とCG汎用基板付きのCGゲーム機を出荷。また九五年から家庭用「サターン」に基づく業務用「ST-V」をシステム基板として出荷している。「ナオミ」はシステム基板とされていないが、「DC」に基づくため、そのゲームを家庭用に移植するのが容易になるもよう。「ナオミ」では通信回線と接続することも可能で、将来ゲームソフトなどを通信回線で配信することもできる。

写真は「NAOMI」基板で開発中のもの

「ナオミ」基板を使ったCGゲーム開発は、セガ社のほか、カプコンやテクモなど約二十社がライセンスを受けて進める。第一作は「ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド2」で前作をさらに上回る出来上りとなった。「ダイナマイトベースボール98」、「ブラッドバレット」なども開発中で、そのデモ画面が紹介された。セガ社では「ナオミ」応用ゲームは年間十五タイトルを予定、「ナオミ」基板は五十万枚出荷する計画。

「ダイナマイトベースボール98」

「ブラッドバレット」

AMショー開会式で中山会長

新しい遊びさらに模索

JAPEA山田会長は無事故に重点

JAMMA中山会長

第36回AMショーの開会式は九月十七日、東京・有明の東京ビッグサイトの会場前で行なわれた。

主催者を代表してJAMMAの中山隼雄会長は「私どもが要望していた景品限度額、営業時間、カードシステムの料金の三つの規制緩和については、亀井静香先生（衆院議員）のご尽力で曲がりなりにも成果はあったと思っている。さて、これまで景気にあまり左右されないと思われてきたAM業界も、最近は非常に低迷している。その理由のひとつは、当業界の中心となっている業務用TVゲームが、家庭用との差がなくなり魅力のないものになってきたことだ。

ここで原点に戻り、ハイテクだけに頼らず家庭では味わえない面白い遊びを提供していくしかない。そのためには施設などをスケールアップするとともに、コミュニケーションを基本にした社会現象となるような製品作り、またゲームのトーナメント方式などにより全国規模で展開できる新しい遊びの形態を提供していく必要があると思うので、各メーカーも業務用にももっと力を注いでほしい。今私たちが衆知を集め日本のAM業界を発展させなければ、世界のAM産業は中途半端な産業になってしまう」と述べた。

JAPEAの山田三郎会長は、「わが国の産業は製品の大量提供、多様化による競争激化に加え不景気による消費の落ち込みなどで低迷しており、当業界も例外ではない。こういう時こそ、わずかな出費で楽しさと心の潤いを提供できるわが業界の社会的役割は大きい。またその前提として安全が守られなければならず、とくに遊園施設では最近の人身事故を真剣に受けとめ、無事故の徹底に努めている」と語った。

来ひんとして亀井静香衆院議員は、「今の停滞状況を打破するには、AM業界では従来の延長線上でなく驚天動地となるような思い切った製品開発が必要で、これが日本の空気を変えることにもつながる。なおこの業界の関係省庁は最近姿勢が変化してきてはいるが、つまらない規制をしたり役人の都合で業界に注文をつけるようなことはあってはならないことで、業界を健全な方向へバックアップしてくれればありがたい」と述べた。

通産省産業機械課の藤田昌宏課長は、「AM産業は人々の余暇活動の多様性に貢献している産業であり、この展示会が画期的かつ魅力的なアイデアの提供の場となるよう期待する」との与謝野馨通産大臣の祝辞を代読。

建設省建築指導課の田中淳建築対策官は、「建築基準法改正により遊園施設については、安全性を確保しつつ新技術が円滑に導入できる方向で政令などの整備を現在進めている。今後も安全で夢のある施設として人々に利用されていくためにも日ごろの運行管理を徹底してほしい」との那珂正住宅局長のメッセージを代読した。

この後以上の五氏にJAMMAの中村雅哉名誉会長が加わり、テープカットが行なわれた。

写真はAMショー開会式（上）と合同ショーパーティーのようす

合同ショーパーティー

参加者は2割減

悪夢からの脱出、金沢氏語る

JAMMAとJAPEAはAMショー開催に伴い九月十七日、東京・虎ノ門のホテルオークラで出展社を対象とした恒例の合同パーティーを開いた。

これはパーティー券（一万八千円）方式で行なわれ、参加者は約九百三十人で昨年と比べ約二百五十人（二一％）減少した。今回はとくに主催者側の挨拶はなく、最初に今年十二月のアジアAMショーの開催地である中国の文化部から招待した高官三名が紹介された。

JAMMAの金沢義秋副会長が、「日本は不況風が吹き荒れ、順調だった米国でさえ雲行きが怪しくなり内外ともに大変厳しい状況だが、業界が英知を結集し団結して事に当たれば必ず展望は開けるものと確信している。セガ社の役員が出演しているテレビCMでは、ばかにされ殴られてもめげずにいれば悪夢から解放されていくが、当業界もそのように一刻も早くこの悪夢の状態から抜け出せることを願う」と語り乾杯の音頭をとった。

宴半ばにJAPEAの山田數夫副会長が、「現在私たちの業界だけでなく世界中が長期にわたって停滞しているが、ここに集まった私たちの明るく積極的な行動で、当業界を台風一過のような素晴らしい青空にしていきたい」と述べ、中締めを行なった。

特許・実用新案 出願公告・公開

（9月1日～15日）

特許庁で登録された特許、実用新案と、特許出願公開で、AM業界関連のものは次のとおり。公報の日付、発明／考案の名称、出願人（都道府県名）、登録／公開番号、特許登録については出願番号も、の順に掲載。発明／考案の具体的な内容は、各地の発明協会でコピーを入手することができる。

特許登録

九月三日＝「ビデオゲーム選択実行装置及びビデオゲーム選択実行方法」、コナミ㈱（兵庫）、2792839、7-319346。「環付きホルダーの係止体」、同、2792844、8-220110。「競走ゲーム装置」、同、2792845、8-220222。同、2792846、8-220223。「擬似体験装置」、カヤバ工業㈱（東京）、27933663、1-320065。同、2793675、2-1235。同、2793678、2-6650。「制御データ伝送用アダプタ」、九州日立マクセル㈱（福岡）、2793823、1-1854。「ビデオ・ゲーム装置、その制御方法および制御ディバイス」、㈱スクウエア（東京）、2794230、3-199828。

九月十日＝「テレビゲーム機」、㈱セガ・エンタープライゼス（東京）、2794981、3-128687。「制御信号を発生するダイナミック起動光学式装置」、インターアクティブ・ライト社（米国）、2796028、5-30341。「コンピュータゲーム装置」、㈱ハドソン（北海道）、2796218、4-149834。

実用新案登録（旧）

九月三日＝「電子ゲーム機用コネクタ拡張装置」、任天堂㈱（京都）、2579865、4-56249。「娯楽乗物」、泉陽興業㈱（大阪）、2580199、5-31136。

九月十日＝「標的叩きゲーム機」、㈱ナムコ（東京）、2580525、5-18196。

登録実用新案

九月二日＝「バーチャル・ピッチング装置」、㈱プラレイズ（大阪）、3051647。「板面遊技機」、㈱メルシーサービス（大阪）、3051706(請)。「電子写真自販機」、㈱メイクソフトウェア（大阪）、3051776。

九月十一日＝「電子写真自販機」、㈱メイクソフトウェア（大阪）、3051933。

九月十四日＝「衝撃力測定遊戯装置」、㈱トーゴ（東京）、3052292。

特許出願公開

九月二日＝「遊戯装置」、㈱シグマ（東京）、10-230039。「テレビゲーム装置」、㈱ナムコ（東京）、10-230073。同、10-230074。「ゲーム装置」、㈱セガ・エンタープライゼス（東京）、10-230075。「コントローラを有するビデオゲーム装置」、同、10-230076。「ゲーム装置用コントローラ」、同、10-230077。「情報処理装置、情報処理方法及び情報処理システム」、ソニー㈱（東京）、10-230078。「外部記憶装置を用いた装置及びその外部記憶装置の情報処理方法」、㈱エス・エヌ・ケイ（大阪）、10-230079。同、10-230080。「射的ビデオゲーム装置、射的ビデオゲームの射撃結果表示方法及び射撃結果表示プログラムが記録された記録媒体」、コナミ㈱（兵庫）、10-230081(請)。

九月八日＝「遊技装置」、㈱ソフィア（群馬）、10-234932(請)。「メダル払出し機構」、㈱エース電研（東京）、10-234933。「ゲーム装置」、㈱ナムコ（東京）、10-235006。「テレビゲーム装置」、同、10-235013。「ゲーム機及びこれを用いたゲームシステム」、同、10-235017。同、10-235018。「遊戯用乗物装置」、同、10-235020(請)。同、10-235021。「U字玉落としゲーム器」、川崎将隆（埼玉）、10-235007。「メダル流入機構を備えたメダル落としゲーム機」、㈱タイトー（東京）、10-235008。「振動発生装置制御装置を具備した業務用遊戯装置」、同、10-235010。「映像連動装置」、同、10-238011。「コンテンツ展開システム」、鯨田雅信（福岡）、10-235012。「手持ち型液晶ゲーム機及び該手持ち型液晶ゲーム機に装着されるカートリッジ並びに該手持ち型液晶ゲーム機と該カートリッジとの組み合わせ」、㈱コト（京都）、10-235014。「衛星データ通信により多数の端末にクイズを出題してゲームを同時進行するシステムおよびゲーム端末」、㈱第一興商（東京）、10-235015。「ゲーム用システム」、㈱ハドソン（北海道）、10-235016。「携帯型ライフゲーム装置及びそのデータ管理装置」、ソニー㈱（東京）、10-235019。「ミニゲーム機用操作カバー」、アイワ㈱（東京）、10-235022。「ローラーコースター」、豊永産業㈱（大阪）、10-235026(請)。

九月十四日＝「ハンガー」、㈱ナムコ（東京）、10-243853。「標的及び該標的を用いる叩きゲーム装置」、同、10-244068。「景品類の払い出し装置」、㈱タイトー（東京）、10-244069。「鉄道シミュレートゲーム装置」、同、10-244074。「シューティングゲーム装置」、カワサキコーポレーション㈱（愛知）、10-244070。「ビデオ・ゲーム装置、その制御方法およびビデオ・ゲームのためのメモリ・カートリッジ」、㈱スクウェア（東京）、10-244071(請)。「ビデオ・ゲームのためのプログラムを格納した記憶媒体」、同、10-244072(請)。「射撃ビデオゲーム装置」、コナミ㈱（兵庫）、10-244073(請)。「動揺装置」、カヤバ工業㈱（東京）、10-244076。

第2回「超ビッグオーディション」

一次審査5.5百万人参加

グランプリに中学生の高橋典枝さん決定

㈱ナムコ（本社東京、中村雅哉社長）は、業務用「スタアオーディション」を通じて進めてきた「第二回超ビッグオーディション」の最終公開オーディションを八月三十日、ナムコ・ワンダーエッグ2（東京・玉川）で開催した。その結果、高橋典枝さん（東京都、中学生、十五歳）が見事グランプリに輝いた。

ナムコはアホポンプロジェクト㈱アミューズ、㈱ホリプロ、㈱ニッポン放送）とタイアップし、スター発掘アトラクションとして「ザ・スタアオーディション」を同園に九六年七月開設。十月までに延べ八十万人以上が参加し、三回実施した最終審査「ザ・ビッグオーディション」から八人のスターの卵が生まれた。

この実績をもとに同アトラクションを九七年七月、ワンダータワー京都とプラボ千日前（大阪）にも設置。さらに九月からAMマシン「スタアオーディション」が、直営店を含め全国のゲーム場などに約千台が設置され参加者が急増。九七年十一月、最終審査を「超ビッグオーディション」と名称変更し実施、延べ三百万人が参加した。

今回はその第二回目となり、オーディション史上最多の五百五十万人が一次審査に参加。うち七万五百十二人（九七年十一月-九八年六月）が応募、二-三次の書類審査、四次の実技審査を経て十三組十四名が最終審査まで進んだ。

グランプリに決定した高橋さんはオーディションを受けたのは初めてで「難しい書類を書かなくてもよいので気軽に参加した」と語った。このほかナムコ賞として敢闘した河上渡さん（一七）、坂本エンリケさん（一五）が選ばれた。

なお前回グランプリとなった妻夫木聡さん（一七）もプレゼンターとして出席。同氏は今年秋に放映されるフジテレビのスペシャルドラマおよび十月公開映画「なぞの転校生」への出演が決まっており、ナムコの製品広告にも掲載されるなど本格的な活動を開始している。次回の最終オーディションは来年三月に開催される。

第2回超ビッグオーディションの最終公開オーディションで、上はグランプリに決まった高橋典枝さん

新宿店に続き

TS浅草店開業

タイトーの複合型AM施設

㈱タイトー（本社東京、中村紘一社長）は、東京・浅草に新AM施設「タイトーステーション浅草店」を七月二十五日オープンした。

これは同社の〝新形態複合アミューズメント構想〟に基づく「タイトーステーション」の新宿店に次ぐ二店目となるもので、ファッションビル「浅草ROX」を運営する㈱テーオーシーが〝ROX〟の四館目として開設したスポーツ&AM施設「ROXドーム」の一階に、同施設の核として設置された。二階はバッティング施設とボール投げ「ストラックアウト」を設置したスゴー㈱運営「スゴーバッティングスタジアム」となっている。

「タイトーステーション浅草店」はフロア面積が約六百平方㍍で、各種AM機百五十台を設置したゲーム機フロア（風営八号）と二種類のアトラクションを設けたフロア（風営対象外）に区分されている。

アトラクションフロアは〝パニックアトラクション〟として、モンスターが襲いかかってくるCG映像を偏光眼鏡で見る立体映像施設「モンスターパニック」（利用料金四百円）、回転舞台上の座席に座り立体音響と映像、風やスモークなどの演出により異次元空間を疑似体験する「ビジターズ」（利用料金六百円）を設置。

営業時間は午前十時から、ゲームコーナーが午前零時まで、アトラクションフロアが午後十一時半まで。対象客層は二十代前後の男女とし、年間売上額三億五千万円を見込んでいる。投資額は公表していない。同社では「タイトーステーション」を来年三月までに約十店舗の新設をめざすとしている。

「タイトーステーション浅草店」の外観と店内のようす

閉園した

呉ポートピア 特別清算申請

民間の信用調査機関調べによると、㈱呉ポートピアランド（広島県呉市、小津正弘社長）が九月十八日の臨時株主総会で解散を決議、二十八日に広島地裁呉支部へ特別清算を申請した。負債約百十一億七千六百万円。九〇年設立。主業務の遊園地閉鎖に伴うもの。

JAPEA、理事会

特別検討会設置

相次ぐ会員の退会に対応

全日本遊園施設協会（JAPEA、山田三郎会長）は八月五日、大阪・梅田の阪急グランドビルで第八十八回理事会を開き、同協会運営のあり方などについて検討する「特別検討会」を設置した。

この特別検討会は、「このところ会員の退会が相次いでいること、行政通達などは非会員にも伝えられることなどから、当協会員のメリットとは何かを含めて対策を講ずる必要がある」との意見が多く出され、その対策を検討するために設置されたもの。同検討会のメンバーとして、山田会長、山田數夫、会沢敏晶両副会長、能美政彦、森本武彦両理事の五名を選任した。

㈲神出商産の退会が報告された。

技術委員会から、建築基準法の改正法が六月十二日公布、施行は一部を除き二年以内の政令で定める日からとなっているが、JAPEAの要望、意見をまとめるためにも理事会に技術委員が出席し勉強会を行ないたいとの提案があり、了承した。

また最近多発している遊園施設の事故について、詳しく報告があった。

「平成十年度会員懇談会」は十一月五日、淡路ワールドパークONOKORO（兵庫県）を視察することに決めた。

AMショー委員会の状況について報告があった。なお今回も昨年同様、合同ショーパーティー券を同協会が購入し、各会員に一枚ずつ無料配布することなどを決めた。

京山ロープウェー遊園

42年の歴史に幕

岡山市街展望できる遊園地

岡山電気軌道㈱（本社岡山、松田基社長）は八月十日、京山ロープウェー遊園（岡山市京山）を九月六日で閉園すると発表した。五六年五月に開業、岡山の市街地を展望できる標高約百㍍の小山の上にある遊園地で四十二年間親しまれてきたが、入園者数が激減し、運営を継続することが困難になったもの。

観覧車など六施設を含む遊園地で、年間十万人が訪れたこともあるが、九七年中は二万七千人まで減った。近郊にテーマパークなどが出来たためとしている。

コナミ「チルコポルト」

草津店オープン

1200㎡、8号営業で

コナミ㈱（本社東京、上月景正社長）は、滋賀・栗東に直営ゲーム場「チルコポルト草津店」を八月十七日オープンした。

同店は帝産湖南交通が開発した複合施設「テイサンスクエアー」内の一-二階に設置されたもので、風営八号店。投資額および売上げ目標は公表していない。同複合施設は敷地面積九千二百平方㍍の二階建てで、同ゲーム場を中心にカー用品店、自販機やコンビニエンスストア、飲食店二店の計五店がテナントとして入っており、全体で年間三百万人の集客を見込んでいる。

ゲーム場は一-二階合わせて約千二百平方㍍あり、計二百五十台の機械を設置。一階は面積六百六十平方㍍で、AMマシン、プライズマシン、体感TVゲーム機などを配置し、二階の約五百三十平方㍍のフロアにはミディ型TVゲーム機とメダルゲーム機を設置している。設置機種は同社の最新ゲームが中心となっている。営業時間は十-二十四時まで。

同社では「チルコポルト」を「コナミのAM施設ブランドとして定着させるため直営、合弁、レンタル店も含めた形態で全国展開を進めていく」としている。なお「チルコポルト」はこれで九店目となる。

コナミ「チルコポルト草津店」の外観

DC用ゲームソフト

「ソニック」の新作発表

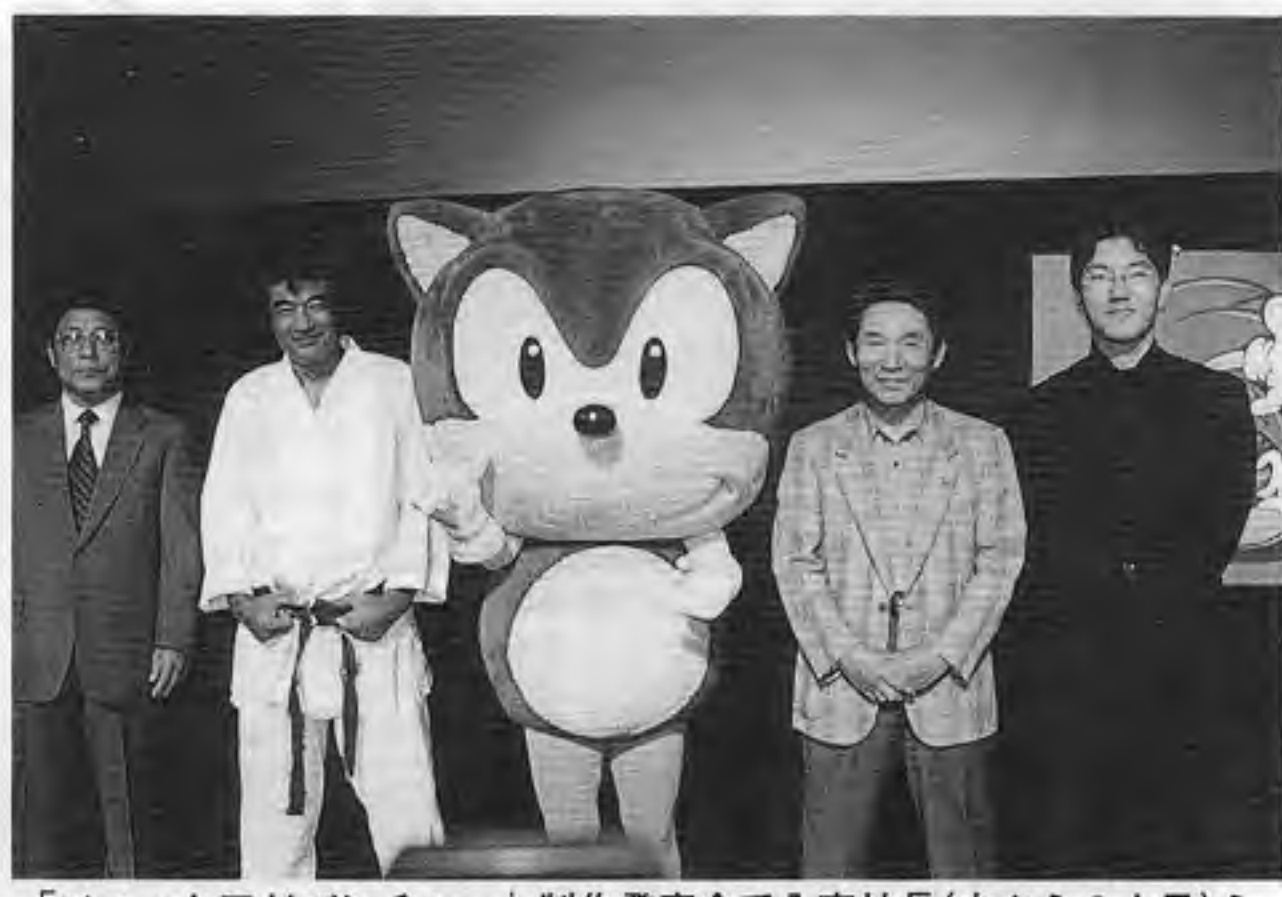
DCの特徴をよく示すと一般公開に

セガ社は八月二十二日、有楽町の東京国際フォーラムで「ソニックアドベンチャー制作発表会」を開いた。これは同社次世代家庭用TVゲーム機「ドリームキャスト」（DC）用のゲームソフトで初めて披露されるもの。発表会は一般のプレイヤーにも公開され、午前と午後の二回で約一万五千人が詰めかけた。

同社の入交昭一郎社長は、「このゲームは最新技術を結集したDCのさまざまな特徴のうち、最大の特徴である映画のようなグラフィックと、世界最高速で動く3Dアクションがよく分かるものとなっている。出来があまり素晴しいので、この感激をできるだけ早く皆さんに味わっていただきたいという考えから、本来はメディアを対象にした発表会だが、ユーザーの皆さんにも集まっていただいた」と説明した。

「ソニックアドベンチャー」は「DC第一弾ゲームソフト」となっているが、必らずしも本体と同時に発売されるわけではなく、年末出荷の予定となっている。セガ社開発のDC用ゲームソフトで最初に発表されることから「第一弾」となった。同時発売のゲームソフトは七－八作を予定しており、十月上旬になればさらに明らかとなるもよう。

DC用「ソニックアドベンチャー」は、セガ社を代表するゲームキャラクター、「ソニック」が繰り広げる世界初のハイスピード3Dアクションゲーム。海外ロケで得た映画並みの映像で楽しませる。価格未定。

なお「ソニック」が初めて登場したのは、16ビット家庭用「メガドライブ」（海外ではジェネシス）用ゲームソフト「ソニック・ザ・ヘッジホッグ」（九一年）。同ソフトは世界で千四百万個以上出荷された。

「ソニックアドベンチャー」制作発表会で入交社長（右から2人目）ら

横浜・港北の

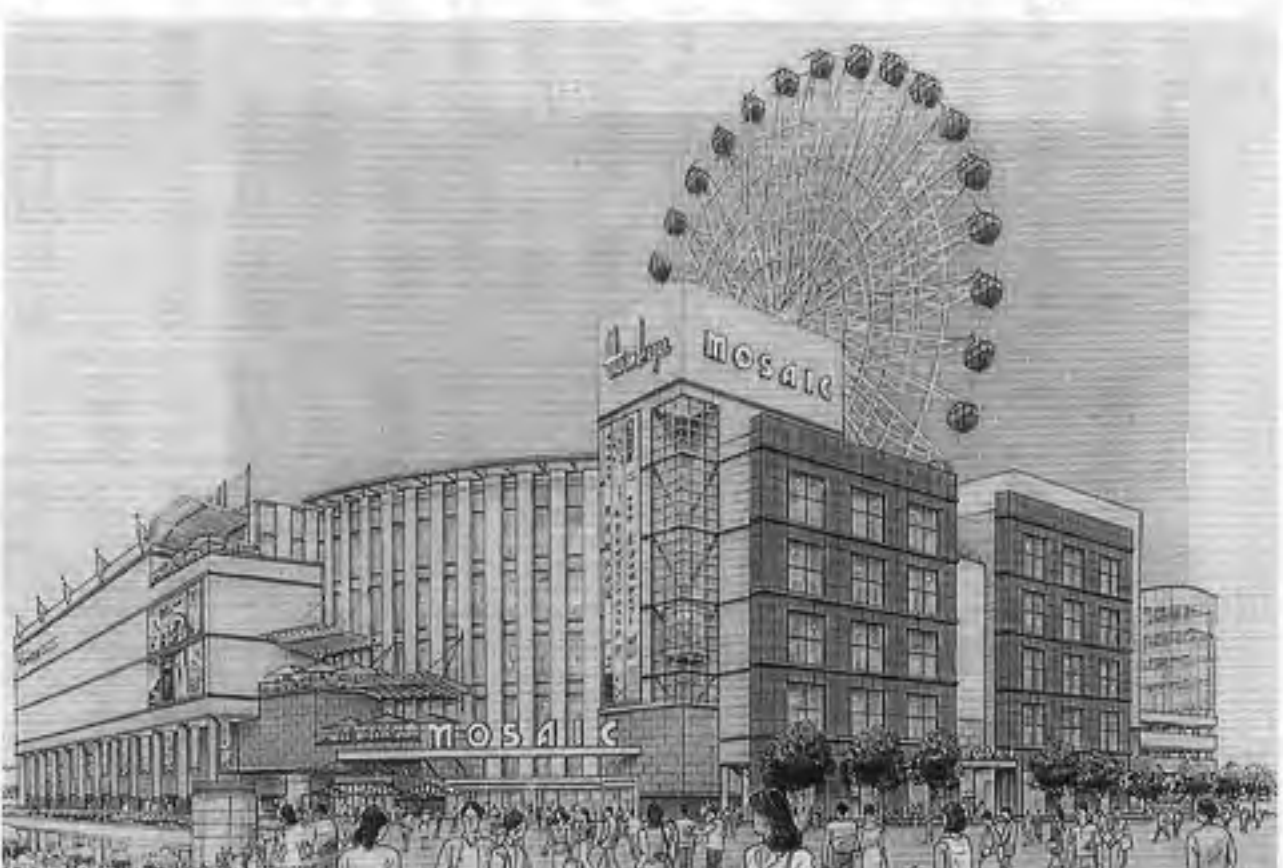
SCに大観覧車

阪急が計画、2年後完成

㈱阪急百貨店（本社大阪、松田英三郎社長）は八月二十六日、横浜市都築区の港北ニュータウンに、百貨店と百四十の専門店からなるショッピングセンター「モザイクモール港北」（仮称）を建設し、これに直径約四十五㍍の大観覧車を設けると発表した。二〇〇〇年春開業の予定。

このSC開発には子会社の㈱モザイク開発が担当する。阪急百貨店グループでは九二年に神戸の「モザイク」、九六年に兵庫県川西の「モザイクボックス」をそれぞれ開業している。同グループの阪急不動産も大阪・梅田に都市型SC「HEPファイブ」（十一月開業予定）を建設中で、「HEP」には大観覧車が出来る。このため「モザイクモール港北」でも集客力を発揮する本格的な大観覧車を導入することになった。

大観覧車は、アミューズメントとレストランに使用される五階を乗降口に建設され、最高で地上七十五㍍の高さまでカプセルが上がっていく（一周約十二分）。カプセルは三十二個あり、うち二個は車椅子に乗ったまま利用できるタイプ。

晴れた日はみなとみらい21や富士山、新宿副都心まで眺望できるので、「ニュータウンの新しいランドマークになる」と阪急百貨店では説明している。

港北ニュータウンに出来る「モザイクモール港北」のイメージ図から

岐阜県川島町の

PAにゲーム場

セガ社ら第三セクター設立

セガ社と岐阜県は九月十日、東海北陸自動車道の川島パーキングエリア（PA、岐阜県川島町）にゲーム場などを導入するため、第三セクターとして㈱オアシスパークを設立する、と発表した。九九年七月にゲーム場などがオープンする予定。

九九年三月完成予定の川島PAには駐車場のほか、県が担当する淡水魚の水族館や商業施設、建設省が担当する「木曽川八景」という観光用水路などが計画されている。

うち水族館、商業施設などで第三セクターが開発、運営を担当、千六百平方㍍の屋内施設でゲーム場とVR水族館レストランを運営する。

第三セクターの資本金は三億円で、セガ社が八五％、岐阜県が一〇％、川島町が三％、笠松町が二％出資する。十月上旬に設立。建物は四棟ありそれぞれ入場無料、年間百万人の入場を見込む。三億円は主に建物などに投資、このほか設備投資して年間六億円の売上げを予定している。

セガ社の中山隼雄副会長が岐阜県の梶原拓知事と基本協定書を交わした。中山氏は、「公共施設、自然環境、エデュテインメントという三つの特徴を持つ初の試みで、セガ社にとって大きな挑戦となる。第三セクター方式には否定的な印象があるが、押し付けでなく自然に楽しんで学ぶというものにしたい。満足度を高める面白いものを作る予定だ」と語り、梶原氏は「セガ社施設の集客力に期待している」と述べた。

高速道路PAでのゲーム場は、シグマの「GFアクアライン」が初めてで予想外の成功を収めている。セガ社は、建設省が進める「ハイウェイオアシス構想」に基づき、新しいタイプのゲーム場として他のPAでも展開していく方針だ。

第三セクター設立発表会で、（左から）梶原知事と中山副会長

Mジャクソン設計

テーマ玩具店も

日本で15社が共同会社設立

マイケル・ジャクソンがデザインしたテーマパーク型の玩具店「ワンダー・ワールド・オブ・トイズ」などを日本などで展開するための会社が七月二十七日に設立された。共栄フォーラム事業㈿加入企業など十五社によって設立されたマイケル・ジャクソン・ジャパン㈱（本社東京都千代田区神田錦町、資本金五億円）がそれで、玩具店は国内で二ヵ所（うち一ヵ所は九九年九月開設）とグアム島で一ヵ所を予定している。

玩具店「ワンダー・ワールド・オブ・トイズ」は単なる玩具店ではなく、ここでしか手に入れられないキャラクターグッズなどマイケル・ジャクソンが選んで扱うのが大きな特色。またAM遊具なども設置する。

マイケル・ジャクソンが米国西海岸に所有する自宅、「ネバーランド・ランチ」の敷地（約千五平方㍍）の半分に建設される予定の私設テーマパークに関しても、新会社が企画に参加する。

一般紙ではマイケル・ジャクソンが日本で、ディズニーランドのようなテーマパークを建設するように報じられたが、日本では特色ある玩具店開設に参加するにすぎず、また自宅の私的テーマパークは今ある私的遊園地を発展させるにすぎない。

倉敷チボリ公園

初年度3.9百万人

当初見込みを30％上回る

倉敷チボリ公園を経営するチボリ・ジャパン㈱（本社倉敷市、河合昭社長）は七月十七日、同園の入園者数が開園一年で三百九十万人になったと発表した。

同園は昨年七月十八日開園、今年七月十七日までの一年間（営業日数三百三十七日）で、当初の初年度入園者見込み三百万人を三〇％も上回る来園者を数えた。なお客単価は五千三百円と見込んでいたのが、四千八百円にとどまった。これは入園料が半額になる午後五時以降の入園者数が全体の約二割と予想以上に多かったためとしている。

このほか一年間の営業データのまとめによると売上額は入園料とアトラクションが六十五億三千万円、飲食（直営）が九億九千百万円、物販が四十六億九百万円となっている。入園者数のうち個人客が八一％、団体客が一九％。また障害者が四万八千人、六十五歳以上が二十万四千人（いずれも六月末現在）入園した。

同園で五回実施した入園者へのアンケート調査によると、二回以上来園したリピート客は二一・二％、居住地は中国地区が四五・八％、関西が三三・三％、四国一二・四％となっている。

なお同社年度末の今年三月末までは開園後二百九十八万人が入園、九九年度は二百五十万人以上を見込んでいる。

松竹の中間期業績

さらに下方修正

鎌倉シネマワールド不振

松竹㈱（本社東京都中央区、大谷信義社長）は九月四日、九九年二月期の中間期と通期について業績予想を下方修正した。映画部門が一部を除き不調だったのに加え、演劇部門も目標を下回り、鎌倉シネマワールドはイベント投入にもかかわらず予想を下回る入場者となったためで、連続赤字となる。

単独の八月中間期では売上高が前年同期比一一％減の二百三十五億円、経常損失は三十四億六千万円、当期損失は三十七億五千万円と下方修正した。これを受けて通期では、売上高が一・六％減の五百十億円、経常損失は四十億七千万円、当期損失は四十四億円と修正した。

うち八月中間期では二十億六百万円の特別損失を計上しており、これに鎌倉シネマワールドでのテナントに対する営業保証金の償却損八億九千三百万円が含まれている。

高額賞品提供で

警察は対応検討

「ストラックアウト」遊技

とくに関東地区において高額賞品を提供するピッチングゲーム「ストラックアウト」が今年盛んになっているが、風営法違反になると見る警察では対応を検討している。

「ストラックアウト」は正方形に並んだ九個の的に向かって客がボールを投げるゲーム。民放のテレビ番組で使われたことから人気となった。一ゲーム二百円で十二個のボールを投げ、一番から九番までの的にいくつ当てられるかを競うというもの。

ゲーム機と異なりある程度の面積が必要なことから、東京などではバッティングセンターに併設されることが多い。しかし栃木など過密地帯では単独の施設が多く、過当競争のため最高五万円相当の賞品を提供するケースも出てきた。

高額賞品を提供するピッチングゲーム施設について警察では、射幸心をそそるおそれがあり（許可もなく営業していることから）風営法違反に当たる、と見ている。それが風俗営業のうち「七号営業」なのか、「八号営業」なのか、あるいはいわゆる「対象外営業」なのかを判断することが重要で、その判断と風営法から見た解釈とを突き合わせ、検討中だとしている（栃木県警・生活安全企画課の場合）。

こうした警察の対応から近く取り締まりが行なわれると見て、すでにこの種の営業から撤退した業者もいるとのこと。遊技設備を設けて営業し、遊技の結果客に賞品を提供するのは「七号営業」に該当する、というのは風営法が定めているとおりだが、「七号営業」以外にも賞品提供があることから、新風営法が含む矛盾を露呈するものとなっている。

東京都内の「ストラックアウト」例

自販機4団体で

今年も安全推進

産業廃棄物対策の講習も

日本自動販売機工業会（事務局東京、牛久保雅美会長）など自販機業界の四団体は、今年も十月を「自販機月間」として自販機の安全推進運動を進めている。

これは自販機の設置、運営についての安全確保を徹底することにより、一般消費者の自販機への信頼性を高めることを目的に毎年実施してきているもの。

今回のポスターは「いつでも、どこでも、頼られたい。きちんきちんと」をテーマにしており、期間中に自販機の正しい設置、運営方法などについてPRする。また今回は廃棄物処理法が改正され、廃棄物処理業者への伝票作成や廃棄確認など書類整備義務を強化した内容で十二月一日施行となることに伴い、産業廃棄物として処理される自販機を扱う四団体は、その旨を徹底させるための講習会やセミナーも開く。

なお自販機飲料への毒物混入事件などに対応し、四団体のうち㈳全国清料飲料工業会は、自販機で扱う飲料に不審なものを見つけたら警察などに通報するよう呼びかける文書を会員に配布し、注意書きステッカーを各自販機に貼付することを徹底させている。

今年の自販機月間のポスターから

論潮

意欲はあるが

TVゲーム機ではナムコの「ナムカム」によるプレイヤーの顔画像撮り込み応用と、コナミの「ビートマニア」シリーズとしてのダンスアクションゲームが最も注目された。アタリゲームズ社の「ガントレットレジェンド」は本格ゲームとして注目された。セガ社の「ナオミ」基板システムとこれを使って開発中のゲームはグラフィックなど注目された。その他格闘タイプ以外のゲームでミッチエル「パズループ」が関心を集めた。

今年のAMショーで見たTVゲームの開発意欲はまったく衰えていない。初日の夜の合同ショーパーティー参加者が前年比二〇％減少と落ち込んだが、ショー初日と二日目の入場者数は反対に二〇％増と伸ばした（出展社以外のディストリビューター、オペレーターがどれほど増減したかは分からないが）。繁華街のロケテストに使われるゲーム場は相変らず賑わっているし、他の一般的な産業と比べるとまだ勢いを保っていると見ることもできる。

しかしメーカー、ディストリビューター、オペレーターのどの部門でも深刻な不況が最大の関心となっており、余裕がまったく感じられない。原因は、戦後これまで経験したことのない経済不況など、いろいろ指摘できる。あるメーカーのトップは会合で、規制緩和に業界の人びとが関心を持たないことが市場低迷の原因だとして、「風営（規制）に入るべきでなかった」と語った。そのとおりである。

家庭用なら規制はなく自由にビジネスを展開できる。それが、同じゲーム内容でもゲーム場での営業となるとさまざまな規制を受ける。こういうことがおかしいと気付かない人はどうかしているのである。

加えて技術の進歩、市場構造の変化、そしてプレイヤー動向の変化があり、業界はさまざまな面での対応を迫られているが、方向性を見失っているためか、対応できる態勢にない。そのことが今最も懸念される。

メダルゲーム機の

シグマCI導入

シンボルマークなど一新

㈱シグマ（本社東京、真鍋勝紀社長）は九月十一日、CI導入に基づき会社のシンボルマークを新しくすることになったと発表した。同社では、企業として発展していく上で同社と同社直営ゲーム場への認知度を高めることが欠かせないためとしている。

新しいシンボルマークは、楽しさと明るさを表す「シグマレインボー」を、紫、赤、黄の三色で構成。シグマの頭文字Sを示唆するとともに、無限大（∞）も含めた。欧文社名では、従来の全部小文字から大文字に変えた。

同社は六四年にシグマ企業として創業、六七年十二月に設立されたオペレーター会社で、後にメダルゲーム機の開発メーカーを兼ねるようになった。ラスベガスにある米国シグマゲーミング社は真鍋社長が個人所有するギャンブル機メーカー。

SIGMA

ナムコ直営店の店長

誘拐犯逮捕に協力

大阪府警が感謝状を贈呈

ナムコ直営店「プレイシティキャロットなんば店」（大阪・難波）の加藤充之店長が八月十二日、行方不明になっていた少女（一〇）を店頭で見つけ浪速署に通報、駆けつけた署員が少女を無事保護するとともに、少女と一緒にいた住所不定、無職の男（二九）を未成年者誘拐の疑いで現行犯逮捕することができた。この捜査協力で二十四日、府警本部長感謝状が同署で贈られた。

調べによると男は八月八日、大阪・恵美須のゲーム場内で少女に「コインをあげようか」と言って近づき、四日間連れ回していた。

加藤店長は、「風営法で年少者の立ち入りが禁止されている時間帯の夜八時半ごろ、年少者が店内に入ってこないよう注意を払っていたところ、店の外に手配書によく似た少女が男と手をつないで立っていたので、不審に思いすぐ通報した。無事保護されてよかった」と語った。

大阪府警浪速署の居上善彦署長から感謝状を受けとる加藤充之氏（右）

SNK「KOF」を「DC」に投入

㈱エス・エヌ・ケイ（SNK、本社大阪、高堂良彦社長）は九月十六日、セガ社家庭用「ドリームキャスト」（DC）向けに、「ザ・キング・オブ・ファイターズ」（KOF）を開発すると発表した。

DCサードパーティ参入を明らかにしたもの。家庭用「KOF」シリーズは二百万枚以上出荷しているヒット作。

DCサードパーティへの参入を明らかにしているのは、SNKのほか、ハドソン、ビデオシステム、ワープ、NECインターチャネル、NECホームエレクトロニクスなどとなっている。

人事異動

コナミ

（9月17日）財務本部財務部長、木島修

朝日科学模型遊園

（8月28日）会長（社長）佐原十郎▽社長（専務）佐原茂雄▽取締役、藤原法子▽退任（取締役）藤原忠

オリエンタルランド

（10月1日）建築部・土木部担当（テーマパーク建設部担当）常務新パークプロジェクト推進副本部長小島裕▽営業本部長（営業部担当）常務三井照夫▽兼広報室担当、取締役経営企画室担当福島祥郎

営業本部営業企画部長（営業部長）鈴木康史▽同営業部長、今坂依作▽同営業推進部長、岡村秀夫▽工事第一部長兼建築部長（テーマパーク建設部長）菊谷憲一郎▽工事第二部長兼土木部長、畠山稔英▽兼工事第三部長、整備部長白石広重

▼機構改革＝①工事第一部、工事第二部、工事第三部を新設し、テーマパーク建設部を廃止、②営業部を廃止、営業本部制とし、営業企画部、営業部、営業推進部を設ける、③保健衛生部を安全衛生部に改称

ジャレコ

（10月1日）取締役販売一部長（常務）平島稔

ナムコ

（10月1日）専務アミューズメント施設管掌（常務）エンターテインメント事業部門担当兼新規事業担当高木九四郎▽営業六部長、小林徹

本社移転

パワーリンク㈱＝東京都台東区蔵前二丁目七の五、☎３８６３－８３１１、西川富士男社長。

泉陽興業㈱＝大阪市浪速区元町一丁目八番十五号、☎６３２－１０５１、山田三郎社長。泉陽機工㈱も同様に移転した。

36th Amusement Machine Show

AM通信社より感謝をこめて

アミューズメントマシンショー 各社出展内容

日本のAM機の開発は、とくにTVゲーム機を中心に世界的な影響を与えており、AMショーは今後のAM市場の動向を知る上で重要な展示会となっています。今回のショーでも多数の新作が発表され、ここに掲げる特集は、各出展社の新製品を中心とした主な出品内容と展示のようすを伝える写真で構成したものです。

なお掲載については紙面の都合により、本号では①業務用TVゲーム機と②メダルゲーム機分野のみとし、次号で③その他アーケード機（プライズマシン、占い機、AM自販機などを含む）、④遊園施設（映像シミュレーターを含む）・乗物機、⑤その他（部品、景品、硬貨メカなど）を掲載します。その中で注目すべき製品は太字で示しました。

さて小社の小間（上の写真）ではAMショー特集号（無料配布）を通じて、ご購読申し込みを受け付けました。各地から多くのご愛読者の方々が小社の小間にお立ち寄り下さり誠にありがとうございました。（編集部）

TVゲーム機

顔面撮り込みやダンスゲームなど新しい試み

AMゲーム機の主流となっているTVゲーム分野は、前回はAM自販機の台頭により押され気味となったが、今回は再び勢いを取り戻し約六十機種もの新作が展示され、画像技術も一部のメーカーだけでなく全体的に向上していることを示した。

ゲームジャンルも今回は多彩になり、従来のような格闘ゲーム中心ではなくなりつつあることを示したが、話題作は少なかった。その中でコナミの音楽に合わせステップを踏むリズムアクションゲーム、ナムコの顔撮り込みゲームなどが注目された。またSNK、カプコン、テクモなどの格闘ゲーム、コナミのDJゲーム、タイトー、彩京などのシューティングゲームに人気が集まったほか、ミッチェルの新タイプパズルゲームやアタリゲームズ社の四人用アクションゲームなどにも関心が寄せられた。

またセガ社とセタ／ビスコが、それぞれ新CG基板を披露した。

アタリ／ミッドウェー

米国アタリゲームズ社は、前作を大幅グレードアップしパスワードでキャラをセーブできるようにした四人用CGアクションゲーム「**ガントレット・レジェンド**」、「エリア51」の続編でエイリアンを倒す二人用CGガンゲーム機「**サイト4**」、座席にまたがって座りハンドルとアクセルでジェット機を操作し高速で飛行しながら、発射ボタンで障害物の破壊なども行なうコックピット型CGフライトレースゲーム機「**ベイパーTRX**」（四台まで通信可能）、時間内にバイクでピザを配達するアップライト型「**ラジカルバイカーズ**」（スペインのガエルコ社開発許諾品）を紹介。

ミッドウェーゲームズ社は、コース上を高速で飛行していくコックピット型CGフライトレースゲーム機「**ハイパードライブ**」、四人まで同時プレイ可能なCGアメフトゲーム機「**ブリッツ99**」、モンスターをやっつけていく二人用アップライト型CGガンゲーム機「**カーンエビル**」（参考出品）、三十二種類のゲームを内蔵しタッチパネル操作でゲームを選択しプレイするアップライト型「**タッチマスター5000**」を出品した。

エイブル

獣に変身して戦うという〝獣化システム〟を採用したCG格闘ゲームのエイティング／ライジング「**ブラッディロア2**」、「SPI」システム第六弾でステージ分岐システムを採り入れたシューティングゲームのセイブ開発「**ライデンファイターズJET**」（以上二機種とも本紙第571号「話題のマシン」参照）、四人姉妹と対局する麻雀ゲームの幻ウエア「**麻雀若草物語**」などを紹介した。

SNK

「ハイパーネオジオ64」によるCG剣術アクションゲームで、一人のキャラに二種の属性を設定し実質二倍の二十六人分のキャラから選択できるほか、随時発動できる〝怒ゲージ〟や新しい技などを加えた「**サムライスピリッツ2・アスラ斬魔伝**」（十月発売）、モンスターを破壊するシーンに迫力がある「**ビーストバスターズ・セカンドナイトメア**」（本紙前号「話題のマシン」参照）を出品。

また「ネオジオ」ソフ

左の写真はアタリゲームズ社／ミッドウェーゲームズ社の小間でCGガンゲーム機などの展示

左はエイブルコーポレーションの小間で、「ブラッディロア2」などTVゲーム機展示部分

上の写真はSNKの小間にて、「ハイパーネオジオ64」の新作で新しいキャラ選択システムを採用した「サムライスピリッツ2・アスラ斬魔伝」の展示部分

36th Amusement Machine Show

トとして、アクションシューティングゲームで接近攻撃や緊急回避なども可能にしゲームに幅を持たせるとともに多彩なボーナスフィーチャーを追加したザウルス「**ショックトルーパーズ・セカンドスカッド**」（十月発売）を紹介。このほかアタリゲームズ社とミッドウェーゲームズ社の新作も出品した。

なお小間に設けたステージでは同社TVゲームキャラの声優によるイベントや、ラジオ番組の公開録音などが行なわれた。

左の写真はコナミ「ダンスダンスレボリューション」のプレイのようす

カプコン

異種ロボットによるCGアクションゲームで、他のロボットと次々と戦うモードとストーリー展開モードがある「**超鋼戦紀キカイオー**」（PS基板使用、九月下旬発売、本号「話題のマシン」参照）、パズルゲーム「テトリス」をアレンジしディズニーキャラ四種類による演出などフィーチャーを加えた「**マジカルテトリスチャレンジ・フューチャリングミッキー**」（「アレック64」をもとにした基板）を出品。以上二機種のゲーム大会を小間内のステージで開催した。

またビデオ映像でセガ社「NAOMI」対応ソフト「**パワーストーン**」と、「CPSⅢ」対応「**ジョジョの奇妙な冒険**」の画像の一部を紹介した。

いずれもカプコンの小間にて、上の写真は「マジカルテトリス」のPRイベントを行なったステージや、新作などの映像を映し出しアピールした巨大なバルーン。左は「ストリートファイターZERO3」の勢揃いしたコスプレのようす

コナミ

リズムアクションゲームとして、足元にある前後左右のパネルを画面の指示どおりに踊るように踏んでいくという新しい趣向の「**ダンスダンスレボリューション**」（十一月発売）、「ビートマニア」三作目となる「**ビートマニア・サードMIX**」（本紙前号「話題のマシン」参照）、プラズマディスプレイを使い実写映像も映し出す「**ビートマニアⅡDX**」（参考出品）、「ビートマニア」を初心者向けにし九個のボタンで指示どおり音を出す「**ポップンミュージック**」（九月末発売）、「ビートマニア」のコンパクトタイプキャビネットを披露した。

また三人用CGガンゲーム機で二種類の銃を備え付けた「**エヴィルナイト**」（九月下旬発売、本号「話題のマシン」参照）、実在の二十九チームの選手を撮り込んだCGバスケットボールゲーム「**NBAプレイ・バイ・プレイ**」、横スクロールのシューティングゲーム「**グラディウスⅣ**」、「タイムパイロット」など八〇年代の同社TVゲーム四タイトルを内蔵し選択プレイする「**コナミ80アーケードギャラリー**」（「システム573」対応）、基板販売の「スーパービシバシチャンプ」と多数出品し開発意欲を示した。

なお同社小間では「ビートマニア全国大会」を実施したほか、ダンサーのパフォーマンスによりリズムアクションゲームをアピールした。

いずれもコナミの小間にて、上はステージ上で同社リズムアクションゲーム3機種をアピール、下は「ビートマニア3rd MIX」の展示部分

ジャレコ

剣と武器、魔法技などを駆使するアクションゲームで、シンプルな操作ながらも吹っ飛ばし攻撃や空中連続技など派手で多彩な攻撃ができる富貴商会「**アシュラブレード**」を参考出品した。

セガ社

「モデル3」使用CGゲームとして、映画「スターウォーズ」三部作の主な戦闘シーンをステージ別に再現したシューティングゲーム機で、操縦レバーに反動機構を採用したほか照光ボタンやランプなどで演出したコックピット型「**スターウォーズトリロジー・アーケード**」（参考出品）、立体的コースで他車をぶつけて弾き飛ばしながら走行するコックピット型「**ダートデビルズ**」（十月下旬発売、本号「話題のマシン」参照）、サメやモンスターなどを撃ち倒していく水中シューティングゲーム機「**オーシャンハンター**」（前号同欄参照）、四人まで同時協力プレイができる格闘アクションゲームで、プレイヤーがルートを決めるステージ分岐システムを採り入れた「**スパイクアウト**」（九月末発売）を出品した。

「モデル2」として、ミクロ化したキッズが子ども部屋や風呂場などを飛び回りながら、玩具をモチーフにした敵キャラをやっつけていくという横スクロールシューティングゲームの彩京「**パイロットキッズ**」を披露。

また128ビット新CG基板「**NAOMI**」を発表し、その第一弾として次々と襲ってくるゾンビを撃ち倒していくガンゲームのバージョンアップ版で、場面を一新しストーリー性のあるコース分岐を採用した「**ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド2**」（参考出品）、また同ゲームのサイドストーリーと位置づけたシューティングアクションゲームで、隠し部屋に入ったり武器を入手しながらゾンビと戦う「**ブラッドバレット**」（参考出品）、プロ野球選手の顔および実在の球場を実写で撮り込んだ画像により野球ゲームを進める「**ダイナマイトベースボール98**」（デモ画面のみ）、このほかドライブゲーム画面の一部（デモ画面）を紹介するとともに、「NAOMI」用のミディ型とコックピット型のキャビネットも展示した。

また子どもを含むファミリー向けの魚釣りゲーム機として、備え付けの振動機構付きリールを巻き取りながらデフォルメした魚たちを釣り上げる二人用「**つりぼり大会**」を出品した。

なお同社小間のステージでは、「ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド2」の二つの銃を両手に持って

左側の写真はいずれもセガ社の小間にて、上は映画をテーマに凝った装飾でアピールした「スターウォーズトリロジー・アーケード」の展示部分、下は同社小間の内部のようす

上はセガ社の2人用TV魚釣りゲーム機「つりぼり大会」

36th Amusement Machine Show

AMショーで話題

戦神
（アフェガ／ビスコ）

ガンバード　2
（彩京）

ガンメンウォーズ
（ナムコ）

デッド・オア・アライブ　＋＋
（テクモ）

レイクライシス
（タイトー）

グルメバトルクイズ・料理王
（ビスコ）

パズルＤＥボウリング
（日本システム）

ファイティングレイヤー
（アリカ／ナムコ）

パズループ
（ミッチェル）

パイロットキッズ
（彩京）

フリップショット
（ビスコ）

パカパカパッション
（プロデュース／ナムコ）

ダービークイズ・マイドリームホース
（ナムコ）

ＶＳ麻雀・乙女繚乱
（カネコ）

対戦ホットギミック快楽天
（彩京）

武蔵厳流記
（ビスコ）

スターソルジャー・バニシングアース
（ハドソン／ビスコ）

アタックプラレール
（ナムコ）

ＯＫタッチ
（ウィーチン／テクモ）

闘龍伝説エランドール
（サイ・メイト／テクモ）

トーワジャパン

色玉が渦巻きコースを連なって中心へと進んでくるのを、中心にある砲台を回転させて色玉を発射し、同色玉を三つ以上連ねて消していくという新趣向パズルゲームのミッチェル「パズループ」、女子高生キャラを使った麻雀ゲームで通信対戦も可能なカネコ「ＶＳ麻雀乙女繚乱」（十月六日発売）、彩京の新シューティングゲームと麻雀ゲーム、ビデオシステム「すくすく犬福」などを展示。

ナムコ

「システム23」を使用しプレイヤーの顔を画面に撮り込んでプレイするCGゲーム〝顔撮り込みシリーズ〟の第一弾として、通信同時プレイの場合に他車を操作するプレイヤーの顔が表示される「レースオン！」（本紙前号「話題のマシン」参照）、第二弾として、備え付けの銃を使い他のロボット（上部にプレイヤーの顔を表示）を探して撃破していくロボット同士のCG銃撃戦ゲーム機「ガンメンウォーズ」（ブラウン管を二つ搭載した二人用アップライト型、十一月上旬発売）を披露した。いずれもキャビネット上部に内蔵されたCCDカメラ「ナムカム」で、ゲームスタート前に撮影する。また「タイムクライシスⅡ」も出品。

「システム12」によるものとして、初心者から上級者向けまで多彩な技を駆使できるCG格闘ゲームで、独特の超必殺技やどんな時にも瞬間移動できる緊急回避技などに特徴があり、「ストリートファイターEX」のキャラ二人を含む十二人以上のキャラから選択するアリカ「ファイティングレイヤー」（十二月上旬発売）、プレイヤーが馬主となってクイズに答えながら子馬を育て、調教するイベントなどを経てG1レースに出場させ賞金を稼ぐという馬育てクイズゲーム「ダービークイズ・マイドリームホース」（十一月中旬発売）を披露。

また同システムのCG電車運転ゲームで、トミー玩具「プラレール」のレール上を走行する画面を見ながら、専用T字型レバーでスピードをコントロールするSC向けの「アタックプラレール」（十二月上旬発売）、積まれたチップ（対人ゲームで使われるものをデフォルメ）の側面を指示カーソルが移動し、指示された色のボタン（三色）を叩くと楽器の音を奏で、中央でダンサーが踊るというリズムアクションゲームのプロデュース開発「パカパカパッション」（十一月下旬発売）などを展示した。

日本システム

ボウリングゲームの要素を加えたパズルゲームで、キャラがレーン上にカラーボールを転がし（左右へのカーブも操作でき、ガーターもある）、前方に並んだピン（数色）に当たると、当たったピンがボールと同じ色に変わり、同色ピンが三本以上つながると消えるという新タイプの「パズルDEボウリング」（参考出品）、また敵機を破壊した時に出現する兵士を取るごとに破壊した敵機の得点が高くなる独特の得点加算方式やタイムアタックモードなどを採用した縦ス

いずれもタイトーの小間で、上はコスプレギャルとプレイさせた「オペレーションタイガー」、下は「Gネット」第1作「カオスヒート」の展示

上の写真はタイトーがAMショー用に出品した「電車でGO！Nゲージ編」で、模型電車のカメラによる映像を見てプレイしているようす

36th Amusement Machine Show

のＴＶゲーム画面

本紙「話題のマシン」に掲載したものは、ここでは省略しました。

スターウォーズ・トリロジーアーケード
（セガ社）

グラディウス　Ⅳ
（コナミ）

サムライスピリッツ　２アスラ斬魔伝
（ＳＮＫ）

ハイパードライブ
（ミッドウェーゲームズ社）

ガントレット・レジェンド
（アタリゲームズ社）

ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド　2
（セガ社）

ダンスダンスレボリューション
（コナミ）

ショックトルーパーズ・セカンドスカッド
（ザウルス／ＳＮＫ）

カーンエビル
（ミッドウェーゲームズ社）

サイト４
（アタリゲームズ社）

つりぼり大会
（セガ社）

ポップンミュージック
（コナミ）

マジカルテトリスチャレンジ・フューチャリングミッキー
（カプコン）

ブリッツ99
（ミッドウェーゲームズ社）

ベイパーＴＲＸ
（アタリゲームズ社）

アシュラブレード
（富貴商会／ジャレコ）

ＮＢＡプレイ・バイ・プレイ
（コナミ）

若草物語
（幻ウェア／エイブル）

タッチマスターズ5000「クリスタルボールズ」
（ミッドウェーゲームズ社）

ラジカルバイカーズ
（アタリゲームズ社）

ステージをクリアしていく銃さばきを、一般の名人プレイヤーが見せるなどのイベントを行なった。

タイトー

捕虜を救出するため敵を撃ち倒していく二人用CGガンゲームで、ラウンドにより進路の選択も可能な「オペレーションタイガー」（本紙前号「話題のマシン」参照）を、コスプレギャルとともにアピールした。

またゲームソフトをPCカードタイプで供給する新システム基板「タイトーGネット」の第一弾として、あらゆる物体と融合する宇宙細胞を破壊していくというCGシューティングアクションゲーム「カオスヒート」（本号「話題のマシン」参照）、第二弾として同社シューティングゲーム〝レイ〟シリーズ三作目となるもので、コンピューターネットワークに入り込んで敵を撃破していくという設定の繊細な画像が縦スクロールする「レイクライシス」（参考出品）を披露。後者のゲームは名前を登録すれば、次回プレイする時に前回とは異なるマップを選択できるという新しいシステムを採用している。

また隠しキャラや謎のアイテム、レベル制ため撃ち攻撃、接近攻撃など新しいフィーチャーを加えバージョンアップした縦スクロールシューティングゲームの彩京「ガンバード2」、多数の漫画キャラを使った麻雀ゲームで、一つの基板で二台のキャビネットによる通信対戦と別々に一人プレイができる彩京「対戦ホットギミック快楽天」（十月発売）を紹介。

このほかAMショー用の特別バージョンとして、模型の列車に搭載したCCDカメラによる映像を見ながら列車を運転する「電車でGO！Nゲージ編」を展示。また「サイキックフォース2012」のゲーム大会を行ない、優勝チーム（計四チーム）は十一月に開催する大会「サイキックアライアンス」への出場権が与えられた。

テクモ

CG格闘ゲームのバージョンアップ版で、スピードアップしたタッグマッチモードを加えたほか、三種類の基本攻撃の関係を打撃は投げに、投げはホールドに、ホールドは打撃にそれぞれ勝つというシステムにした「デッド・オア・アライブ十十（プラスプラス）」（PS基板使用で改造用サブ基板も販売。十月発売）。

キャラが増え新しい攻撃などを追加したバージョンアップ版シューティングアクションゲームのサクセス「コットンブーメラン」（ST-V、本号「話題のマシン」参照）、キャラがドラゴンにまたがり空中で戦うという武器格闘ゲームのサイ・メイト「闘龍伝説エランドール」（ST-V）、CG武器格闘ゲームのアタリゲームズ社「メイス」、タッチ画面でゲームを選択してプレイする韓国ウィーチン社「OKタッチ」、キャラが全方向に銃を発射するガンアクションゲームのギャップス「フレイムガンナー」（PS基板、デモ画面のみ）を出品した。

またVTR映像で次期作品として、グレードアップしたCG格闘ゲーム「デッド・オア・アライブ2」（NAOMI基板）、剣と銃で戦うCGアクションゲームのウェップシステム「ライジング・ザン」（PS基板）、などを紹介した。

テクモ「デッド・オア・アライブ2」のデモ映像

ギャップス「フレイムガンナー」のデモ画面

ウェップシステム「ライジング・ザン」のデモ映像

左の写真はジャレコの小間で富貴商会「アシュラブレード」を今回も参考出品した

左はテクモの小間でCG格闘ゲーム「デッド・オア・アライブ十十（プラスプラス）」などの展示のようす

36th Amusement Machine Show

いずれもナムコの小間にて、右はポスターに起用された俳優の八名信夫が「ガンメンウォーズ」をプレイ

上の写真は悪役俳優の八名信夫を招きナムコ〝顔撮り込み〟ゲームのイベントを行なっているようす。右は「ファイティングレイヤー」の展示と同機キャラのコスプレ

クロールシューティングゲームのケイブ「**弾銃フィーバロン**」(本紙前号「話題のマシン」参照)を披露。後者は実況アナウンスなどによりアピールした。

ビスコ

セタ開発、ビスコが総発売元の64ビット新CGシステム基板「**アレック64**」のソフトを紹介。

その第一弾はハドソン開発サッカーゲーム「**イレブンビート・ワールドトーナメント**」で、これは十六ヵ国チームから選択し一人用トーナメントモードまたは二人対戦モードで試合を進めるもの。操作方法は初心者か上級者向けかを選択できる(九月三十日発売、本号「話題のマシン」参照)。

このほか同ソフトの参考出品として、横画面縦スクロールのシューティングゲームで、空中や宇宙空間のきめ細かい画像が展開する中、連続して敵を撃破するたびにスコアが加算される得点システムなどを採用したハドソン「**スターソルジャー・バニシングアース**」、立体感がある画面でコートの後方からの視点が上下に変化するテニスゲームの同「**レッツスマッシュ**」(デモ画面)などを出品。

またゴルフゲームのセタ「**セントアンドリュース・オールドコース**」、エリアを囲むと下から絵が現れるゲーム「ビビッド・ドールズ」など次々と開発を進めていることをカタログで紹介した。

また「SSV」ソフト第十五弾として、料理大会をテーマにクイズに答えながら煮る、蒸す、盛り付けなどの工程を経て料理を完成させるゲームで、途中に俳優の実写画像による演出もある「**グルメバトルクイズ・料理王**」(十一月発売)を発表。同ゲームでコンピューター側に勝つと、実在レストラン(計百五十店以上内蔵)のお勧めメニューを見ることができる。

「ネオジオ」ソフトとして、コート内の両サイドにいるキャラがエアーホッケーのように玉を打ち合うゲームで、玉は爆発したり光を帯びるなどいろいろ変化する対戦スポーツアクションゲーム「**フリップショット**」、あの世で〝武蔵〟が忍者などを倒しながら進んでいき(武蔵の動きに応じて画面が横スクロール)、ボスを倒してステージをクリアし最後に〝小次郎〟と戦うという剣術アクションゲーム「**武蔵巌流記**」を出品した。

また画面を縦横に貫くような特殊ウエポンなど派手な攻撃を展開する縦スクロールシューティングゲームの韓国アフェガ社「**戦神**」を紹介した。

以上のほかTVゲーム分野は、総商、ユウビス、リバーサービスがディストリビューターとして各メーカーの新製品を多数展示した。

メダルゲーム機

いろいろな演出を付加 プッシャーゲーム増加

メダルゲーム機分野は基本的なコンセプトに新規性は見られないが、大型機では演出面に工夫を凝らす傾向が強く、小型機では〝子ども向け〟が増えている。

大型機はコナミ、セガ社、シグマがそれぞれ新作を披露した。また今回はとくに大型、小型ともプッシャータイプにいろいろな演出やフィーチャーなどを付加したものが多数出品されたのもひとつの特徴。

NMK

LEDじゃんけんに勝ってランプを進めLEDスロットでのボーナスもある「**勝負DEござる**」、ルーレット式サイコロによりすごろくを進めていく「**スゴROCKスピリット・メダル**」、六つのLEDスロットによる「**フィーバーチャンプ**」(参考出品)を出品。いずれも三台以上接続すると〝通信ジャックポットシステム〟が作動するオプションを用意。

大平技研工業

二個のボールが転がるルーレットにより単勝、連勝複式でBETする「**ダブルチャンスィング**」を出品した。

カトウ製作所

TV画面でボタン操作により選んだスクラッチカードに表示された六ヵ所のうち三ヵ所を削り、同じ絵柄が出るとメダルを払い出す「**ドキドキスクラッチ**」、メカスロット「エクセルライン」の新盤面「**クランキーコンテスト**」と「**タコスロ**」、また子ども向けにした「**エクセルラインキッズ**」を展示した。

カプコン

十八インチミニアップライト型TVメダルゲーム機で、運動会をテーマに綱

左の写真は日本システムの小間で「弾銃フィーバロン」「パズルDEボウリング」の展示

左は新基板「アレック64」のソフトを中心に展示したビスコの小間のようす

「アレック64」ソフト「レッツスマッシュ」のデモ画面

左の写真は総商の小間のようすで、各メーカーの新TVゲーム機展示部分

左はユウビスの小間で、さまざまなジャンルの各社AM機を紹介した

左はリバーサービスの小間で、部品とともに各社TVゲーム機も多数展示した

36th Amusement Machine Show

引き、玉入れ、競走の三ゲームから選択しプレイする「**がむしゃらバトル!プチモンスターズ**」を披露した。

上はカプコン「がむしゃらバトル!プチモンスターズ」の画面

コナミ

ボタン付きレバーでメダルを発射、前方へ転がし一定条件でスロット、ルーレットへと挑戦していく凝った演出とデザインの九人用「**ダイアモンドサークル**」、一つのフィールド(計六フィールド)を二人でプレイする十二人用プッシャー機で、押し出されたメダルがチェッカーを通過するとLEDスロットが始まり、数字が揃うと中央下部から大量のメダルが噴水のように吹き上げる「**トゥインクルドーム**」、コンパクト化した十人用競馬ゲーム機「**G1クラシック・ウインズEX**」を披露した。

また一人用として、プッシャー機「**トリックスター**」、TVスロット「**リッチレジスター**」、子ども向けSC用TVメダルゲーム機の「**ぶうぶうパンク**」、「**かっとばせ!パワプロくん**」、「**実況パワフルスタジアム**」などを展示した。

右はコナミ「トゥインクルドーム」のメダル噴射、下はボタン付きレバーでメダルを弾き出す同「ダイアモンドサークル」のプレイフィールド

サミー

同社パチスロ機をメダルゲーム用にリニューアルした3リール5ラインのメカスロット「**ウルトラセブン**」、レバー式メカスロット〝ロイヤルベガスシリーズ〟の第三弾でボードゲームの要素を加味した3リール5ライン「**リバティアイランド**」、第四弾で競馬のフィーチャーを加味した3リール1ライン「**ワイルドホース**」を出品した。

シグマ

同社は〝アダルト〟と〝キッズ〟用の二つのコーナーに分けて出展。アダルト用として、竜巻をイメージしたチューブの中をボールが転がり落ちてくる十人用ビンゴゲーム機「**ビンゴトルネード**」、一人用メカ式〝リールスロットシリーズ〟として、一定条件でキャビネット上部のトンネルに見立てた電光点滅により倍率が増える「**ウィニングトンネル**」、電光ルーレットを併用した「**ウィニングホイール**」、絵柄がコミカルな「**ロイヤルダブルス**」(以上は3リール1ライン)、1ラインに十枚BETできる3リール5ライン「**ゴールドアイランド**」、またプッシャー機「権造」キャラを使ったTVスロット「**ゴンゾー**」、ジョーカー二枚使用TVスロット「**ジョーカーアタック**」を出品。

キッズ用として、ゾウが回転し鼻からメダルをばらまくという演出がある四人用プッシャー「**パオパオシャワー**」、一人用プッシャーでメダルが入賞口を通過すると、犬のキャラがどっちへ行くのか当てるゲームに移る「**どっちいくの?ポッチー**」、3リールメカスロットで絵柄合わせにじゃんけんゲームを加味した「**じゃんけんモンスター**」を披露した。

セガ社

テーブルフィールドにセンサーを内蔵しプレイヤーが手を動かすだけでカードゲームを進めていくもので、四十二インチプラズマディスプレイを使用した五人用「**ブラックジャックHA**」、バージョンアップした四人用プッシャー「**ヤッターマン・プラス**」(参考出品)、水上をボートがフリートラックシステムにより走行する「**ボートレース2**」(参考出品)を紹介。

一人用〝キッズメダル〟のトラックボール操作によるTVメダルゲーム機として、サッカーのシュートがテーマの「**ねらえ!スーパーゴール**」、ボウリングゲーム「**テクニカルボウリング**」の二機種を参考出品した。

セガ社「ブラックジャックHA」(上)と参考出品「ボートレース2」のフィールド

タイトー

メダルを盤面に打ち出す〝メダルパチンコシリーズ〟第五弾「**マーメイドキッス**」、TV画面使用〝SCメダルシリーズ〟第四弾「**はりきりジュニア・ベースボール**」を紹介した。

タカラAM

盤面レール上を転がるメダルをボタンで落とすプッシャー機でルーレットを併用した「**南京玉すだれ**」、メダルを落として前方の回転盤のホールに入れる「**スカイジャンプフィーバー**」、TV画面でキャラが格闘し技が決まればメダルを払い出す「**ビーストウォーズⅡ**」を出品した。

トーゴー

四人用プッシャー機で一定条件で中央のロボットが大量のメダルをばらまく「**プッシャーロボ・ピンヘッド**」を展示。

ナムコ

抽選機をテーマにハンドルを回して出てきたボールの色で払い出し枚数が異なる「**ラッキーガラポン**」、野球をテーマに落としたメダルが盤面の二塁打やホームランなどのポケットに入ると得点となり、得点に応じたメダルがフィールドに落とされプッシャーゲームに移るという「**ファミスタグランドスラム**」、TV画面でルーレットによりビンゴパネルをめくっていく「**ザ・ビンゴショー**」を披露した。

バーリーサービス

シンプルなキャビネットの電光点滅式ルーレットタイプの「**エンペラー**」、「**グッドエンペラー**」、「**ゴールドエンペラー**」の三機種を出品した。

富士電子工業

ボールを盤面に落とし下部ポケットに入れて並べると、並べた数(二-五個)によりメダルを払い出す「**でるでるキッズ**」を新作として出品した。

マルカ

3リールメカスロットにじゃんけんゲームを加えた「**ハローキティのフルーツランド**」を展示。

友栄

パチンコメダルゲーム機の昭和技研工業「**ポーラースター**」を紹介。

(以上のほかの分野については次号に掲載)

上の写真はサミーの小間にて、メカスロットシリーズの新作3機種を中心にAM自販機なども展示した部分のようす

上の写真はゾウがメダルをばらまくシグマのプッシャー「パオパオシャワー」のフィールド、右は同社「ビンゴトルネード」の中央部分、下は同社小間のようす

上の写真は富士電子工業の小間で「でるでるキッズ」などの展示、下はバーリーサービスの小間で「エンペラー」シリーズの展示部分

海外ニュース

INTERNATIONAL AMUSEMENT NEWS

米国のバレー社とダイナモ社
親会社設立で業務合併
ブランド、DB網などは従来どおり

プールテーブル（ビリヤード台）などの大手メーカー、米国バレー・リクレーション・プロダクツ社（VRP、ミシガン州ベイシティ、リチャード・シェルトン会長兼CEO）とダイナモ社（テキサス州リッチランドヒルズ、ビル・リケット社長）は九月一日、業務の合併計画を発表した。以前からうわさ話が流れていたが、現実のものとなった。

バレー社、ダイナモ社はともに古くからのメーカーで、会社そのものは合併せず、それぞれ存続し、ディストリビューター網もそのまま残す。とくにバレー社の電子ダーツ部門、ダイナモ社のインタラクティブ・ハイテク部門、そしてダイナモ社の姉妹会社でVLT機（TVポーカー機）のメーカー、サミット・アミューズメント社は今回の業務合併に含まれない。

業務合併は両社が新しい親会社として、バレー／ダイナモ社を設立し、新会社が両社のプールテーブル、テーブルサッカー、TVゲーム機のキャビネット、キューなど付属品などを製造する。両社のブランド名はそのまま残す。この業務合併は四十五日以内に仕上げられる。

「どちらの会社も買い取られたことにはならない。私も、バレー社のオーナーであるフェンウェイパートナーズ社も残る」と、今年設立二十五年を迎えたダイナモ社のリケット社長は語っている。

両社の資源を集中することで相乗効果を上げ、製品の品質とサービスなどメーカーとしての重要な責任を果していくことで、将来を切り拓いていくのが狙いと説明している。

両社の業務合併の話は今年二月以来、具体的に進められてきたが、これまで発表されなかった。この間、ダイナモ社のマーク・ストロー副社長が七月に退任した。十八年間勤め、子会社のダイナモ・インタラクティブ社社長になっていた。ストロー氏は自ら新会社を作り、ダイナモ社との協力関係を保つとしている。

セガ・ゲームワークス社
グアム島に計画
LVMH社と予備的合意

米国セガ・ゲームワークス社（カリフォルニア州ユニバーサルシティ、マイケル・モントゴメリー社長）と、ルイビトン・ムア・ヘネシー（LVMH）社は九月三日、グアム島にゲームワークスのゲーム場を作ることで予備的に合意した、と発表した。タモン湾にあるプレジャーアイランド内の約二千三百平方㍍に設けられ、九九年三月にもオープンする予定。

LVMH社はデューティーフリーショッパーズ（DFS）の親会社で、グアム島でのゲームワークス設置について独占権を得ることになるが、ゲームワークス・グアムへの投資割合などは不明。DFSグアムはタモン湾でチェーン展開しており、ゲームワークス・グアムを軸に一段と集客できると期待している。

タモン湾のプレジャーアイランドには娯楽施設としてゲームワークス・グアムと水族館「アンダーウォーターワールド」（九九年六月開館予定）、そしてレストランが一店設けられる。全体の投資額は五千万ドルになる。

ゲームワークス・グアムには、「ジュラシックパーク」など八つのアトラクションとゲーム機が設けられる。この中にはゲームワークスでは初めての映像シミュレーターやウォーターライド、木登りなどが含まれる。

セガ・ゲームワークス社は九六年三月、セガ社とユニバーサルスタジオズ社（旧MCA社）、ドリームワークス社との合弁事業として発足。オペレーション部門では、ゲームワークスを九七年三月にシアトルで、五月にラスベガスで、七月にカリフォルニア州オンタリオで、十月にテキサス州グレープバインでそれぞれオープンした。これら五店に加え九八年中に、マイアミ、デトロイト、カリフォルニア州オレンジの三ヵ所でも開設する予定。

米国以外ではブラジルのグルーポ・ムルティプラン社と提携、九九年中にサンパウロとリオデジャネイロに開設する予定だが、セガ・ゲームワークス社による投資割合は小さいもよう。

なおセガ・ゲームワークス社はゲーム機販売部門をセガ社に売却しており、現在はオペレーション部門だけとなっている。

東南アジアAM展
AAE98は縮少
景気後退の影響まともに受け

「エイシャン・アミューズメント・エキスポ」（AAE）98が八月二十六－二十八日、シンガポールのコンベンションセンターで開かれたが、昨年の盛況ぶりとは打って変わって地味な催しとなった。これは昨年来の東南アジア通貨危機など、景気後退の影響によるもの。しかし浮かれた話より地道なビジネスを求める業者は、これで良かったとしている。

展示会とセミナーで構成されており、展示会のほうは前年の百七十八小間（出展社数は共同出展が多く二百三十五社）に比べ、三五%減の百十一小間（百七十社）となった。展示会は一般公開されておらず、トレードオンリー（業者と関係者のみ入場できる）となっている。登録入場者は前年比二六%減の二千五百人と、これも前年実績を大きく下回った。なお海外からは約八百七十人で全体の三五%。

AAEは米国のAM機メーカー／ディストリビュータ協会、AAMAが九四年に始めたもの。九五年に遊園地関係の国際協会、IAAPAが加わり、いずれも香港で開催された。これに、シンガポールの展示会専門会社、AIC社が開いてきた展示会「レジャーエイシア」を九七年に統合、開催地をシンガポールとしたもの。正確にはAIC社主催、AAMAとIAAPA協賛となる。

東南アジア、中近東、オセアニアでの遊園地、AMゲーム機市場を対象としたもので、とくに今回は、バンコックのマジックランド遊園地を経営するパニン・キチパラポン女史の講演が注目された。同女史は、「中国でのテーマパークなどが失敗しているのは当然。専門的なマーケティングが欠けたままで成功するわけがない」と指摘した。

展示会に出展した日本の会社は、トーゴなどごくわずかにとどまった。多くは米欧からで、ボブズスペースレーサーズ社やサリー社、ザンペルラ社、リバーション社などとなっている。景気後退にもかかわらず集まった業者の質は高い、とかれらは言う。

次回AAE99は同じ会場で七月十四－十六日に開かれる予定。

英国インターゲーム社
米国企業に売却
業界誌発行態勢は変らず

業界誌「インターゲーム」を発行する英国インターゲーム社（本社オールダム）がこのほど、米国オフィシャル・インフォメーションズ社（TOIC、本社ニューヨーク）に買い取られた。経営陣などはそのままとなる。買収金額などは不明。

インターゲーム社はワールズフェア社にいたデビッド・スヌック氏ら三名が九四年五月に退職し、設立したもの。英国の射幸遊技機であるAWP機などゲーミング機業界に詳しい。

TOIC社は米国「インターナショナル・ゲーミング&ウェジャリングビジネス」（IGWB）などゲーミング関係の雑誌を傘下に収めているコングロマリット（複合企業）。ラスベガスで毎年開かれる展示会「ワールド・ゲーミング・コングレス&エキスポ」なども所有している。

注目のTEA
新会長ライト氏
会員は7年間で14倍にも

テーマパークのアトラクション制作などに関わるテームド・エンタテインメント・アソシエーション（TEA、事務局カリフォルニア州バーバンク、ピーター・チェルナック会長）は、九八－九九年の新会長にレキシントン・シナリー&プロップ社CEOのジョン・ライト氏を選んだ。十一月十九日に就任する。

TEAは九一年に設立され、その間会員数は四十二社から六百社へと拡大している。これはTEAが対象とする、テーマ性のある娯楽に大きな関心が寄せられ、しかも市場として確立しつつあるからだ。しかしこの市場は情報開示が遅れているため、外部からは分かり難いものとなっている。

このためTEAでは当面の目標として、教育、協力、標準化の三つを掲げている。ディズニーランドの「カリブの海賊」は典型的なテームド・エンタテインメントとされるが、それがどういう商品であるかが分かるようになる日も近い、と言える。

International Trade Show

Show	Date
Tokyo Game Show Autumn (Chiba, Japan)	Oct. 9-11
Fun Expo'98 (Orlando, U.S.A.)	Oct. 15-17
ENADA'98 (Rome, Italy)	Oct. 15-18
Int'l Amusement Expo (Buenos Aires, Argentina)	Oct. 29-31
Australia's Amusement Expo (Gold Coast, Australia)	Nov. 2-5
IAAPA'98 (Dallas, U.S.A.)	Nov. 18-21
IMA'98 (Frankfurt, Germany)	Nov. 18-21
Asia Amusement Machine Show (Shanghai, China)	Dec. 4-6
Amusexpo/Forainexpo'98 (Paris, France)	Dec. 8-10
EELEX'98 (Moscow, Russia)	Dec. 13-15
Amuse World'98 (Seoul, Korea)	Dec. 19-22
1999	
ATEI/ICE'99 (London, UK)	Jan. 26-28
AOU Expo'99 (Chiba, Japan)	Feb. 17-18
India Amusement Expo (New Delhi, India)	Feb. 24-25
ASI'99 (Las Vegas, U.S.A.)	Mar. 11-13
Enada Spring (Rimini, Italy)	Mar. 11-14
Int'l Gaming Business Expo (Las Vegas, U.S.A)	Mar. 23-25
World of Entertainment (Prague, Czech Republic)	Apr. 29-May1
TiLE'99 (London, UK)	May 11-13

話題のマシン

新基板「Gネット」第1作
宇宙細胞を撃破
タイトーの「カオスヒート」

㈱タイトー（本社東京、中村紘一社長）から、新システム基板「Gネット」第一作となるCGアクションシューティングゲーム「カオスヒート」が十月十四日発売となる。

これは隕石とともに地球に飛来した謎の宇宙細胞を次々と破壊していくゲームで、運動能力や戦闘能力が異なる三人のキャラから選択し、八方向レバーと二つのボタンを操作する。全部で六ステージ構成でルートマップに従って進んでいくが、攻撃の結果によりステージが分岐し、コースによって敵やアイテムの配置などが異なり、展開がバラエティーに富んでいるのが特徴。

ショットとウェポンのほか、敵を探して自動的に攻撃したり着弾点で爆発や放電するものなど多彩な武器アイテムやチャージ攻撃、緊急回避などを駆使する。

各ステージはタイマー制で、キャラはダメージで減少するライフ制。二人同時プレイも可能。

マザーボードOP価格十二万五千円、ソフトのカードはOP価格十一万八千円（セットで計二十四万三千円）。

カオスヒート

セガ社CGドライブ「ダートデビルズ」
岩場や悪路走破
ユウビスの「パラダイスクレーン」も

㈱セガ・エンタープライゼス（本社東京、入交昭一郎社長）から、「モデル3」によるCGドライブゲーム機「ダートデビルズ」が十月末に発売となる。また㈱ユウビス（本社大阪、川楠俊太郎社長）製クレーン機「パラダイスクレーン」が、両社から九月下旬発売となった。

「ダートデビルズ」はオフロードのダートコースを走行するもので、他車を追い抜き規定時間内にチェックポイントを通過し、完走と順位、スコアを競うゲーム。

バギーやトラックなどステアリングと操作感が異なる五車種から選択。ミッションは通常ATでMTの場合はシフトレバーで選択。コースは大きな水たまりやトンネルがある「キャニオン」、立体交差がある8の字コースの「スタジアム」、市街地から砂漠へと移るトリッキーなコースで夜間走行もある「ツインティ400」の三種類から選択。視点は前方四段階と後方（瞬間表示）の五種類に切り替え可能。二台通信プレイも可能な2P「ツイン」タイプで価格未定。

「パラダイスクレーン」は一人用で、ボックス内正面に景品のディスプレイケース、下部にプレイフィールドを設けたもの。アーム（二種類）の交換により、カプセル、アクセサリー、キャンディーなど幅広い景品を使用できるのが特徴。操作はボタン二つ。クリスマスソングなど四曲のメロディーが流れる。OP価格三十六万八千円。

ダートデビルズ

パラダイスクレーン

小物を使ったAM自販機
顔写真焼き付け
SNK「ネオレーザー」

㈱エス・エヌ・ケイ（SNK、本社大阪、高堂良彦社長）から、AM自販機「ネオレーザー」が八月中旬発売となった。

これは内蔵されたCCDカメラで撮影した利用者の顔写真や立体物の画像を、レーザー発振器で小物に焼き付けるというもの。四方向レバーと二つのボタンを使用。

陳列ケースに並べられた品物（アルミや金属、皮革製のキーホルダーなど）から選んだものが払い出され、これをケースから取り出し所定の場所にセット。いろいろな形のフレームとメッセージを選択し、顔写真を撮影。持ち込んだものの撮影や文字入力もできる。また内蔵イラストやメッセージだけのモードもある。プレイ時間は数分かかる。百円と五百円硬貨、千円札投入口がある。標準価格二百四十八万円。

ネオレーザー

本紙第571号に掲載したセガ社「スパイクアウト」は「アストロ」タイプが標準価格六十四万七千五百円、「ブラスト」が六十二万二千五百円、イスとスピーカーを設置した新タイプ（左の写真）が六十九万一千二百五十円で九月末発売となった。

エイティング／ライジング「ブラッディロア2」はOP価格二十一万八千円で九月二十五日発売。

ビデオシステム／トーワジャパン「すくすく犬福」はOP価格十五万八千円で九月上旬発売となった。

スパイクアウト

話題のマシン

タイプが異なるキャラ8体の
ロボットが対戦
カプコン「超鋼戦紀キカイオー」

㈱カプコン（本社大阪、辻本憲三社長）から、CG格闘ゲーム「超鋼戦紀キカイオー」が九月二十四日発売となった。

これは人間が巨大ロボットを操縦して戦うロボット対戦ゲームで、八体のロボットから選択。ロボットのデザインは「超時空要塞マクロス」の河森正治&スタジオぬえが担当。八方向レバーと四つのボタンを操作する。

攻撃（二つのボタン）とジャンプ、ガード（使い続けると防御力が低下する）を基本とし、これらの組合わせにより、相手の攻撃力を低下させながらダッシュし接近したり、相手ガードの突き飛ばし、回避からの攻撃、接近攻撃（ボタン連打）などのほか、武器やパワーアップのアイテム（スタートボタンで選択）を駆使。また各ロボットがそれぞれ独特の超必殺技を使う。

一人用は敵を倒すごとにストーリーが変化していくモード、十二体の敵と戦いヒーロー度を評価するモードがある。二人用は対戦同時プレイ。PS基板使用で基板OP価格二十二万八千円。

超鋼戦紀キカイオー

コナミ「エヴィルナイト」
銃が違う3P用
「Sビシバシチャンプ」基板も

コナミ㈱（本社東京、上月景正社長）から、CGガンゲーム機「エヴィルナイト」が九月二十九日、また「スーパービシバシチャンプ」が基板タイプで九月二十一日、それぞれ発売となった。

「エヴィルナイト」は三人用で、1Pと3Pがピストル、真ん中の2Pがショットガンを使うのが特徴。行方不明の恋人を探しにゾンビや殺人鬼の巣となっている墓地や地下道、遺跡などに入っていくというもので、途中で取得するアイテムによって進路が分岐し、進路によりストーリーおよびエンディングが異なる。

三コースから選択し五ステージを進む。ピストルは六連発で、真上に向けるとチャージし強力な貫通弾一発を発射できる。ショットガンは四発連射で、ピストルより威力がある（チャージ弾はない）。敵はオノを持ったり、コウモリのような姿で飛んでくる者など三十種類以上の不気味なキャラが出現する。五十インチプロジェクター方式DX型OP価格百四十八万円。

「スーパービシバシチャンプ」は完成品と同じ内容の基板タイプで、専用操作盤付き基板OP価格十三万八千円。

エヴィルナイト

スーパービシバシチャンプ（基板）

「アレック64」第1作
CGサッカーで
ビスコから「イレブンビート」

㈱ビスコ（本社京都、秋山哲雄社長）から、セタ「アレック64」第一作のハドソン製CGサッカーゲーム「イレブンビート・ワールドトーナメント」が九月三十日発売となった。

世界十六ヵ国チームから選択し、一人用はトーナメント方式、二人用は同時プレイで一試合のみ対戦。八方向レバーと四つのボタンを使用し、初心者向け〝イージー〟または上級者向け〝マスター〟を選択できる。

マスターの操作では、ボタンを短く押すか長く押すかでキックの強弱、パスの仕方などを使い分け、ボタンの組合わせや状況によりジャンプやスルーパス、タックルなど高度なプレイもできる。なおイージーでは使わないボタンもある。選手の動きや場所に応じてカメラアングルが変化し、ゴール時はクローズアップの再現映像が映し出される。マザー基板OP価格八万八千円、カートリッジ三万八千円、セットで十二万六千円。

イレブンビート

サクセス製シューティング
新パンチと魔法
テクモから「コットンブーメラン」

㈱サクセス（本社東京、吉成隆杜社長）開発TVシューティングアクションゲーム「コットンブーメラン」が、テクモ㈱（本社東京、柿原彬人社長）から九月中旬発売となった。

これは「コットン2」のバージョンアップ版で「ST-V」対応ソフト。横スクロール画面で基本的な操作は前作と同じ。

キャラは前作の二人に六人を加えた計八人のうち三人を選び、途中で交代することができる。キャラにより能力が異なる。攻撃にパンチが追加され、敵を封印してやっつける時にパンチで近くの敵を、コマンドショットで遠くの敵を攻撃でき、展開が多彩になった。

また封印した敵を他の敵に当てると周囲の敵を巻き込んで爆発していく連爆、封印した敵を壁に当てたりショットを撃つ追い撃ち、ため撃ちによる魔法攻撃とそのキャンセルなども可能。基板販売でOP価格十二万円。

コットンブーメラン

まるちかめらあいず MULTI CAMERA EYES No.324

鎌先英太郎

詩〈9〉

どういう職業を選ぶのかというのと同じで、どういうところに住むのかというのもなかなか難しい問題である。

おもうに任せない面が大きすぎるということがある。主として金銭に絡んでくることだが、あの土地はいいと誰にでも別に深い思慮をはたらかせる必要もなく明確に分ることだが、答の方もごく簡単に即座に土地代が高過ぎて買うのは無理であると出てきてしまう。

既に昭和三十年代から地価の高騰が数年毎にきまったように起きてくるので新しく開発される地方毎に駅を中心としたドーナッツ化現象が問題視されていた。

吉行淳之介のこの当時の小説をみていると、何度も東京の各地のランドマークとして風呂屋の煙突がでてくる。そういう東京の各地が今からおもえば半ば田園都市であった頃から所謂高級住宅街は高い地価というバリケードで庶民たちの進入を防いでいた。

明窓浄机の窓について考えるとやはり高級住宅地に居を構えると難なく明るい窓をもてるのだが、翻って自分の収入に相談すれば相談するまでもなく明るい窓をもつことは無理であり、窓からは狭い土地に限界ぎりぎりに建っている隣家の物干竿に洗濯ものがひらひらしていることになる。時として蒲団が干してあると蒲団の濡れている世界地図から自分の幼時への追憶がはしり、寝小便をする瞬時にはしる快感、あれは射精以上のものであったのではなかろうかと隣家の子は今朝辛いめにあわなかったのかと要らぬ心配をしたり、けっこう暗い窓は暗い窓なりの効用をもってはいるものだが、これは所詮貧者の痩せ我慢に過ぎないものだろう。

石毛直道流に住みたい場所を限定するとすれば私の場合は住む町に映画館と喫茶店と本屋と風呂屋があればいいとおもっていたし、事実そういう場所に結婚するまでは、あるいはもうちょっと延ばして子どもが出来るまでは住み続けていた。

明るい窓については生家を出た時点で断念させられる。暗い窓もきらいではないとおもうようになっていった。棲み家についての好みは百人百様であり掃いて捨てるほどのエッセイを目にしてきたのだが、その中でも吉田秀和の好みはつよく印象に残っているものなのであげておくと、

――私は、ものをため、自分のまわりにつみあげておくのは、あんまり好きではない。本にしても、何にしても。おそらく、私の理想は、大都市から二十キロほど離れ、自然にめぐまれた土地に住むことだろうが、そのそばには、図書館があってほしい。しずかで、気持のよい図書館が。参考書のたぐいは、およそいくらあっても足りないものだが、そういうものは、そこの図書館でよんだり、ときには、うちにもってきて調べられるようであってほしい。自分の手もとには、せいぜい、三〇〇冊の本があればいい。私はまだ、その三〇〇冊をえらぶ力がないけれど、それでも、ときどき、そのライブラリーのなかに、何をいれ、何をはぶくか、空想して楽しむことはある。

音の世界もそうである。私は三〇〇曲のレコードを選び、そのほかに、鳥の声や風や波の音は、絶対に欠けてはならないものだ。また、大都市の夜や明け方のさまざまのものの響きも、もしなくなってしまったら、私はひどくものたりなく思うだろう――

吉田秀和は石毛直道とちがってパチンコ店にはあまり拘泥していないようだが、吉行淳之介の場合などは閑静な住宅街だが歩いて五分ほどのところにパチンコ店があり、この人はパチンコ業界から表彰されるほどパチンコにはたけていた。

ずっと以前、友人がパチンコ店に置いてあるという小冊子を手渡しながら吉本隆明が書いているよといったことがある。そういえば吉本の家も近くにパチンコ店が控えている。

パチンコ店は横に置いておいて、吉田秀和で目をひくのは「波の音」である。そういわれても私の場合は生まれてこのかた波の音がきこえる家に住んだことがない。吉田秀和は鎌倉に居を構えていてしょっ中波の音に親しんでいる。ただどうしてか私の場合は交際した女の家はすべて波の音がきこえていた。すべてただ偶然な出来事であったのに過ぎないのだが。

Iさんの家の前には中国地方一の大河が流れていて、次の詩に出てくる縁に座れば大河の波の音も山の梢をわたってくる風の音もきけることであろう。

せめて今日一日

せめて今日一日
今日という日を
掌の上に乗せて
そっと眺めて暮らしていたい

今日は五月の日曜日
空はあくまで晴れ渡り
若葉は風にひるがえる
こんな日は
日当りの良い縁側のような所に私は居たい

人の間に組み込まれ
追い駆けられる
日毎の私の暮らしですから

せめて今日一日
今日という日を握り締め
私は私の所にいたい
畑では
麦も静かに
伸びているではないですか

その後へ八木重吉をおもわせる短詩がふたつ続いていた。

鳩

あの鳴声が
「平和」を意味するのは
何語だろう

街灯

夜道に
忘れたように街灯が灯り
雪が群れている

Iさんからの詩稿がはいっている手紙を読んでいるうちに、家人が毎日のようにつけろつけろと言い続けているウォッシュレットが、Iさんの家ではもうとうについていることが分ってくる。トイレ全体を改造しなければウォッシュレットがつかないのでつい放ってあったのだが、もうそろそろ何とかしなければならないだろう。

Iさんは乗用車もパソコンも使用しているが、わが家ではいまだに自動車やパソコンとは無関係な生活を送っている。

そういう面ではかえって田舎の方が都会化してしまっているようだ。

インターネットで世界中につながっているのだから。

OCTOBER 15

Game Machine's Best Hit Games 25

■TVゲーム機 — ソフトウェア (VIDEO GAME SOFTWARE)

	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価(RATING)
1	1	バーチャストライカー　2　バージョン98（セガ社） Virtua Striker 2 ver.98 (Sega)	7.41
2	4	ソウルキャリバー（ナムコ） Soul Calibur (Namco)	7.09
3	2	ストリートファイター　ZERO　3（カプコン） Street Fighter Alpha 3 (Capcom)	7.05
4	5	ハイパービシバシチャンプ（コナミ） Hyper Bishi Bashi Champ (Konami)	7.02
5	3	ザ・キング・オブ・ファイターズ'98（ＳＮＫネオジオ） The King of Fighters '98 (SNK)	6.72
6	–	すくすく犬福（ビデオシステム／トーワジャパン） Quiz Lucky Dog* (Video System)	6.38
7	6	ライデンファイターズ ＪＥＴ（セイブ） Raiden Fighters JET (Seibu)	5.79
8	16	テトリス・ザ・グランドマスター（アリカ／カプコン） Tetris The Grand Master (Arika/Capcom)	5.56
9	8	鉄拳　3（ナムコ） Tekken 3 (Namco)	5.44
10	7	ダイナマイト刑事　2（セガ社） Dynamite Cop (Sega)	5.42
11	13	対戦ホットギミック（彩京） Mahjong Hot Gimmick* (Psikyo)	5.40
12	15	上海・真的武勇（サン電子） Shanghai Matekibuyu (Sun)	5.15
13	17	スーパーリアル麻雀　Ｐ７（セタ／ビスコ） Super Real Mahjong PⅦ* (Seta/Visco)	5.05
14	9	スーパーワールドスタジアム　98（ナムコ） Super World Stadium 98 (Namco)	4.93
15	18	ファイナルロマンス　R（ビデオシステム／ビスコ） Mahjong Final Romance R* (Video System)	4.91
16	19	子育てクイズマイエンジェル　3（ナムコ） Quiz My Angel 3* (Namco)	4.85
17	10	サイキックフォース　2012（タイトー） Psychic Force 2012 (Taito)	4.83
18	24	メタルスラッグ　2（ＳＮＫネオジオ） Metal Slug 2 (SNK)	4.82
19	12	ファイティングバイパーズ　2（セガ社） Fighting Vipers 2 (Sega)	4.73
20	21	子育てクイズマイエンジェル　2（ナムコ） Quiz My Angel 2* (Namco)	4.69
21	27	対戦タントアール・サシっす!!（セガ社） VS Tanto R (Sega)	4.67
22	26	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97（ＳＮＫネオジオ） The King of Fighters '97 (SNK)	4.64
23	22	闘魂烈伝　3（ナムコ） NJ Prowrestling (Namco)	4.50
24	14	ランドメーカー（タイトーＦ３） Land Maker (Taito)	4.36
25	25	ギャルズパニック　S（カネコ） Gals Panic S (Kaneko)	4.29

*The Traditional Japanese Games or Japanese Quiz Game, etc

評価 (RATING) 調査ロケーションの設置機種を売上げと人気度から見たランク付けで、各オペレーターの判断によるデータを集計、その平均値を示したもの。数字の意味は10：これ以上ない爆発的な人気と売上げ、9：すばらしい人気と売上げ、8：大変いい人気と売上げ、7：いい人気と売上げ、6：まあいい人気と売上げ、5：平均的なもの、4：平均以下(以下省略)

■完成品タイプのＴＶゲーム機 (DEDICATED VIDEOS)

	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価(RATING)
1	1	ビートマニア　2nd　Mix（コナミ） Beatmania 2nd Mix [Hip Hop Mania 2] (Konami)	8.34
2	2	タイムクライシス　2（ＳＤ／ＤＸ）（ナムコ） Time Crisis 2 (SD/DX) (Namco)	7.42
3	3	テクノドライブ（ナムコ） Techno Drive (Namco)	6.22
4	6	ゲットバス（セガ社） Get Bass (Sega)	6.15
5	–	スーパービシバシチャンプ（コナミ） Super Bishi Bashi Champ (Konami)	6.11
6	–	電車でＧＯ！　2高速編　3000番台（タイトー） Go By Train 2 -3000 (Taito)	6.00
7	4	ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド（セガ社） The House of The Dead (Sega)	5.96
8	9	デイトナＵＳＡ　2（ＤＸ／２Ｐ）（セガ社） Daytona USA 2 (DX/2P) (Sega)	5.93
9	8	パニックパーク（ＳＤ／ＤＸ）（ナムコ） Panic Park (SD/DX) (Namco)	5.89
10	10	ファイナルハロン（ナムコ） Final Furlong (Namco)	5.87
11	5	トップスケーター（セガ社） Top Skater (Sega)	5.82
12	7	セガラリー　2（ＤＸ）（セガ社） Sega Rally 2 (DX) (Sega)	5.79
13	12	ダウンヒルバイカーズ（ナムコ） Downhill Bikers (Namco)	5.78
14	11	ラピッドリバー（ナムコ） Rapid River (Namco)	5.64
15	15	ガンバレット（ナムコ） Point Blank [Gun Bullet] (Namco)	5.40

■フリッパー (FLIPPERS)

	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価(RATING)
1	3	ジュラシックパーク（データイースト） Jurassic Park (Data East)	4.00
2	2	ピンボールマジック（カプコン） Pinball Magic (Capcom)	3.93
3	5	メディーバルマッドネス（ウィリアムズ／タイトー） Medieval Madness (Williams/Taito)	3.90
4	4	ツイスター（セガ・ピンボール） Twister (Sega Pinball)	3.82
5	1	アダムスファミリー（ミッドウェー／タイトー） Addams Family (Midway/Taito)	3.81

■その他アーケードゲーム機 (OTHER ARCADE GAMES)

	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価(RATING)
1	1	ストリートスナップ（トーワジャパン） Street Snap (Towa Japan)	8.43
2	3	スーパープリクラ21（アトラス） Super Pricla 21 (Atlus)	7.25
3	2	プリプリキャンバス（コナミ） Puri Puri Canvas (Konami)	6.65
4	5	なんでもシール委員会（アイマックス／ジャレコ） Sticker Magic (Imax/Jaleco)	5.21
5	4	プリント倶楽部　2（アトラス／セガ社） Print Club 2 (Atlus/Sega)	5.12

英文版業界ニュース

Many New Videos, Few Hits At JAMMA '98

While arcade operation income in Japan was incurring a 20% drop on the average from the preceding year, the Amusement Machine (AM) Show '98 (September 17-20, Tokyo Big Sight) was held by JAMMA and JAPEA, and many new video games were introduced. However, many operators lack funds to buy new games, and manufacturers are lamenting, "Almost none of our products has been sold".

Due to the control over arcades under the Fuei Law, free and original arcade operation cannot be performed, and development of new games based on a brand-new idea is difficult in the trade. In Japan, once the government and bureaucrats get involved, any kind of business is immediately put in a straitjacket. The coin-op amusement industry is a typical example.

In addition to the fact that the consumption tax has become a large burden to operators, the recession after the collapse of bubble economy has changed furthermore for the worse, so that consumption is dropping significantly. In these circumstances, a number of operators have given up their business. Although everyone is hoping for a great hit like "Space Invaders" to revitalize the industry, many people think it will not happen.

Capcom unveiled "Hyper Robot Kikaio" and "Magical Tetris". It announced that "Power Stone"will be developed using Sega's "Naomi". As in last year, Jaleco exhibited Fuuki's "Asura Blade". Jaleco's own video game was not exhibited.

Konami, which had a hit with "Beatmania 2nd Mix", introduced its sequel, "Beatmania 3rd Mix", and the music-themed "Pop'n Music". Its "Dance Dance Revolution" where the players must do dance steps according to screen instructions, proved very popular. Konami also exhibited the gun game "Evil Night" ("Hell Night" for overseas).

Although Mitchell was not an exhibitor, it unveiled the new video "Puzz Loop" in Toa Japan's booth, which drew attention. In this game, a color ball spirally moves towards the center and the player strikes it our by hitting from the center.

Namco showed two games which were popular due to the player's picture appearing on the screen after being taken by the digital camera "Nam Cam". One is the drive game "Race On. In this game, the player's portrait is put on his car. The other game is "Gunman Wars" in which a robot detects an opponent team and shoots each other, and the player's portrait is put on this robot. Additionally, Namco exhibited Arika's "Fighting Layer", etc.

Nihon System unveiled Keibu's "Dan Gun Feveron". Able Corp. exhibited Eighting/Raizing's "Bloody Roar 2".

SNK exhibited "Warriors Rage" (Samurai Spirits 2) as a new video for "Hyper NEO·GEO 64", and the gun game "Beast Busters 2nd Nightmare". It also exhibited Saurus' "Shock Troopers 2nd Squad" as software for "NEO·GEO".

Sega introduced the "House of the Dead 2" using "Naomi" board, "Starwars Trilogy Arcade", "Spike Out", "Ocean Hunter" and "Dirt Devils".

Seta/Visco exhibited Hudson's "Eleven Beat", "Star Soldier", etc. as game software for "ALECK 64".

Taito introduced "Chaos Heat" and "Ray Crisis" for "G-Net System". After a long interval, Taito unveiled the video gun game "Operation Tiger" and "Go! By Train 2-3000" which is a series game. In addition to "Dead or Alive Plus Plus", Tecmo exhibited Success' "Cotton Boomerang", etc.

A participant from the USA, Midway Games introduced new videos which differ significantly from Japanese exhibits mentioned above. Atari Game's "Gauntlet Legends" may be said to be a video game which drew the hottest attention at this show. Additionally, Atari Games' "Vapor TRX", "Radical Bikers" licensed from Gaelco and Midway Games' "Hyper Drive" were also introduced.

In the evening of the first day (September 17), the customary show party was held at the Hotel Okura. The number of participants was 930, down 20% from 1997. Party tickets (¥18,000 per person) are required for attendance.

Sega Unveils "Naomi" Board

Sega Enterprises Ltd., Tokyo, unveiled the coin-op CG board "Naomi" and new videos based on it such as "The House of the Dead 2" at Sega booth of Amusement Machine Show '98. "The House of the Dead 2" is a sequel to the first game and features even more horror-filled scenes. It will be shipped in November, but its price is not announced.

The CG board "Naomi" was developed for coin-op use based on the main board of the home video game console "Dream Cast" to be shipped in November (*see "Game Machine" No. 567*). Like "Katana", "Naomi" has been a code name used within Sega. Eventually, this name was adopted.

The basic specifications for "Naomi" are entirely same as those for "Dream Cast", being composed of Hitachi's 128-bit CPU "SH-4", NEC's graphic engine "Power VR2", Yamaha's sound engine "SISP", etc. The CG functions of "Naomi" are also the same as those of "Dream Cast". The differences from "Dream Cast" are as follows: Having no CD-ROM drive, "Naomi" uses a ROM board containing game software; For coin-op use, it corresponds to the JAMMA New Standard (JVS); Microsoft's OS "Windows CE" is not installed; it does not have an in-built modem.

The CD-ROM drive and modem mounted on "Dream Cast" can also be mounted on "Naomi" in the future. When the modem is mounted, by connecting it to the telephone line, it is also possible to down load the game software, says Shoichiro Irimajiri, president of Sega.

So far Sega had developed "Model 1" as a CG board, and, since 1992, has continued to ship CG games based on "Model 1". "Model 2" has been used since 1994, and "Model 3" since 1996. Meanwhile, based on the home video console "Saturn", Sega has continued to ship the coin-op system board "ST-V" from 1995. "Naomi" is not explained as a system board which can exchange game software, and will be shipped as a dedicated video having a cabinet. However, it is thought to be easy to make coin-op game software developed for "Naomi" board into a CD-ROM for "Dream Cast", and the reverse is also thought to be easy.

In addition that development of CG games using "Naomi" board will be carried out by Sega, it will also be undertaken by about 20 licensees including Capcom and Tecmo. Following the first title "The House of the Dead 2", Sega is developing "Dynamite Baseball 98" and "Blood Bullet", and introduce simple scree images of these titles at the booth. 15 titles of CG video using "Naomi" will be shipped in a year, Sega's spokesman explains.

As in the case of "Model 1~3", "Naomi" board will be sold to the licensees. Sega expects that "Naomi" will become the "de facto" standard in the field of coin-op CG games, and that 500,000 sets will be shipped in the world.

Incidentally, in the USA, Sega Enterprises U.S.A. unveiled the "Naomi" system for distributors at a meeting room on the occasion of AMOA Expo '98 (September 17-19, Nashville). At its booth at AMOA Expo '98 Sega unveiled other new videos.

"Play Station" Tops 40 Millon

Sony Computer Entertainment Inc. (SCE), Tokyo, announced on August 26 that total shipments of its home video console "Play Station" have reached 40 million units by August 20.

According to SCE, shipments of "Play Station' in Japan have reached 13 million units, those in North America 14.3 million units, and those in Europe 12.7 million units.

"Play Station" has been shipped since December 1994 in Japan, and in North America and Europe since September 1995.

Game Machine
Editor: *Masumi Akagi*
Amusement Press, Inc.
18-2, Doyamacho, Kita-ku,
Osaka, 530-0027 Japan
faxphone (81) 6-314-3821
Email: editor@ampress.co.jp
Web site: http://www.ampress. co.jp/